Введение

DHARMA BOOK

BONE FLOWERS™

A Dharma Book for Mage: The Ascension™, Mage: The Masquerade™ and Kindred of the East™

Мы называем это "Черное Металличееское Яйцо".
Это холод, что движет нас. Это мороз, что согревает нас. Это пустота, что наполняет наши мертвые тела.
Это тьма, что дает нам проницательность.
Или, возможно, это наша изоляция
BEHOLD THE PILLAR

Хорошо побыть вдали от семьи. Общение с невеждами утомляет.
Речь заменяет мысль и притупляет ее остроту.
В тишине она остра.

Это моя трижды правнучка. Она приблизилась, чтобы попросить у меня защиты. Она знает, что из всех Куэй-дзин с наибольшей вероятностью помогу я. Это часть Пути.

Чудовище, пожирающее детей - практически определенно Куэй-дзин.
И, судя по вопиющему отсутствию чести...
Можно предположить, что еще и акума.
Я исполню заповедь избранного мною Пути. Иначе это будет преступлением пред Небесами.
Хоть, согласно второй заповеди, это моя обязанность, я не хочу этого делать. Я - ученый, ярость битвы - не мой путь. Слишком шумно, слишком жарко.
В безумии битвы сложно хранить Холодный Разум.

Я испросила аудиенции у старейшины Костяных Цветов Пекина.

У нее было больше времени, чтобы изучить Срединное Царство, чем у меня. Она общается со старыми и мудрыми духами.

Закончив разговор, она повернулась ко мне.

Алая и Янтарная лампы выводят ужасную куклу театра теней на экран. Жар рождает мираж.

Она поворачиваетсяи уходит. Мой разум холоден и чист.

Безобразный район Пекина, где рыскает моя новая жертва, невелик. Но Проклятый Город проявляет себя все сильнее с каждым днем. Может быть, я смогу смести его часть...
Я поброжу по соседству, чтобы запомнить каждую нить в паутине.
Мне достаточно всего одной ночи, чтобы в совершентсве изучить этот район и стать пауком в центре паутины его улиц.
Хорошо, что я все быстро запоминаю.
На следующую ночь он пришел за другим ребенком.
Как и сказала предок, это был Тигр-Дьявол. И он был акума.

Может, достаточно уже?
Не глупи. Невинности никогда не бывает достаточно.
Не согласна.
Заносчивая сука! Я пожру и ребенка и тебя!
Ярость делает его предсказуемым. Даже скучным.
Тебе ничто не мешает попробовать, акума.

Он ударил меня когтистой лапой, но тщетно.
Меня так же сложно достать, как и откатывающуюся волну. Он ударил и открылся. Я не ударила в ответ. Где же тут был бы Холодный Разум?
Похоже, ты менее свиреп, чем описывается в легендах. Неужто рабство у Повелителей Яма ослабило тебя, Тигр-Дьявол?
Он настолько рассвирепел, что ему даже сложно это выразить. Ребенок забыт. Я увернулась и шагнула назад, увернулась и снова шагнула назад.
Он слишком обозлился, чтобы видеть, куда я его веду. Когда это здание достроят, оно будет самым высоким в Пекине. Сейчас в нем всего 74 этажа.
Заостренная стальная балка - моя работа. Поутру рабочие будут долго гадать, как она там оказалась.
Он снова бьет.
Я снова отступаю.
Я - паук.
Он - добыча.

Я прыгнула к балке и коснулась ее, выпустив в ее металл немного своего Инь. Акума взревел. Бывает, забыла предупредить.
СЛОЖ
Скоро рассвет. Я подожду тут, пока он не начнется. Будет крайне грубо не проводить его до порога, не так ли?
3

‹ Книга Дхармы: Костяные Цветы

вверх

Глава 1. Спокойствие Теней ›

11 255
1 000
681

Все оттенки Тьмы

Глава 1. Спокойствие Теней

Это – суть Инь:
Тишина, где другие шумны.
Холодность, где другие страстны.
Мягкость, где другие тверды.
Сочность, где другие сухи.
Отсутствие там, где кто-то есть.
И ничто другое.

Речи Предка

Недавно Предок Кости Чунциня составила обучающий текст о Дхарме Песни Тени, по которому следует наставлять хин, считающих себя избравшими эту Дхарму. Он был разослан старейшинам Костяных Цветов Чанъаня, Пекина, Сеула и Токио при помощи электронной почты. С тех пор он называется Сутрой Интернета.

Даже мудрейшим из нас есть о чем пожалеть. И это истинно для всех, когда-либо живших. Я больше всего сожалею о том, что не могла выслушать всех призраков, что желали поговорить со мной. Знания – единственное, что я ищу. Это единственный ключ к Черному Металлическому Яйцу. И даже пережив 30 поколений, я не постигла всего. Всего так много, так много… Секреты, накопленные мертвыми кажутся не менее обильными, чем лепестки вишни в апреле. А еще ведь есть Интернет, есть книги, есть свитки со склонов Меру. Или, по крайней мере, так может сказать безумец. И я смотрю на экран, листаю страницы, слушаю призраков. Их так много появилось после последнего шторма – как же мне поговорить со всеми? До бури здесь было много спокойнее.

Я предпочитаю тишину. Или, на худой конец, шепот. Легкий шепот призрачного спутника. Я предпочитаю молчание. Молчание и одиночество. Я не очень близка к теплому и потному человечеству. Это для других. Они, живые, слишком для меня страстны. Они трепещут в моем присутствии и смотрят на меня так, как будто готовы спросить: «Почему ты так холодна, старуха? Ты мертва, и из-за этого я трепещу?» А потом они вспоминают о манерах, и о том, что Срединное Царство принадлежит не только живым. Оно принадлежит и живым, и мертвым, и духам, и полуживым и звероподобным полудухам, которых они называют Хенгейокай. Одна семья под *tian* , сводом Небес.

Но я все еще предпочитаю оставаться в этом храме знаний. Столько еще всего можно узнать, чтобы *действовать*. Если бы не обязательства пред семьей, то вряд ли бы я покинула эту приятную полутьму. Я – часть этого места, а оно – часть меня. Здесь сильно Инь. Я сделала так,

почти полностью отказавшись от света, устроив прудик и вырастив по краю его садик грибов. Я сделала так, поддерживая прохладу воздуха. Мертвым менее всего подходит забывать, что они мертвы – Драконы должны рано или поздно это осознать, - а эта прохлада напоминает мне о моем месте под Небесами. Запах грибов и шум капающей воды – одновременно и ловушки и приятное эхо того, чем я стала.

Кое-что я поняла: записывание чего-либо ложится на плечи Костяных Цветов. У Тигров-Дьяволов и Драконов нет на это времени. Многоножки способны записывать что-то только тогда, когда носят лишь некоторые свои маски. И никогда – когда носят другие. Журавли могут записывать что-то. Но лишь в том случае, если это напоминает кому-то об его обязательствах пред Небесами. Чаще всего это, все-таки, Журавли. Но мы и обучаем, и ведем летописи, и пишем. Вы можете подумать, что Костяные Цветы – писцы Небес. Книжники всегда использовались, чтобы кто-то мог достичь своих целей. Возможно поэтому многие из нас избрали познание более… призрачных объектов прошлого. «Слушать Песню Тени более не означает сидение в храме всю ночь, царственный Предок», говорят мне. Они скрывают презрение под учтивыми словами, но они еще ни разу не смогли так выразиться, чтобы я не смогла понять, что они имеют в виду. Как будто я не проделывала тысячи раз того, что они намереваются сделать этой ночью. Предок не становится Предком, если он не познает все мириады особенностей Инь и их применения, как грубые так и изысканные.

Грубее всего победа после боя. Не слишком элегантна победа в бою. Изысканнее всего победа без боя. И разве это не одна из многих тайн Инь? Мгновение перед боем несет неизмеримо больше возможностей. Оно может меняться и незаметно пролетать мимо. И, подобно тому, как увядающие цветы роняют тысячи лепестков, оно порождает миллионы доступных вариантов. Но стоит начаться бою, как их становится много меньше. Схватка. Отступление. Победа. Поражение. Крайне неэлегантно. А разве после того, как бой завершится, не становится ли их еще меньше? Победа. Поражение. Пусть ярятся и неистовствуют, подобно летним муссонам, Тигры-Дьяволы и Драконы. Мои враги со мной не сражаются. Бейся с Тигром-Дьяволом – узришь Тигра-Дьявола. Бейся с Драконом – узришь Дракона. Бейся с Костяным Цветком – и неожиданно узришь рассвет. Мои враги не видят меня. Они растрачивают свое Ци и неожиданно понимают, что их кровь отравлена. Мои враги в полдень обнаруживают, что масло в фонаре наконец все вытекло… Тяга к доминированию, чванству и страху в глазах врагов – это так грубо. Так… по Западному. Я не стремлюсь к стычкам. Я стремлюсь к результатам. Так чище. В этом нет чести. Это отсутствие чести. Этот прерывистый отвратительный голосок в нас молчит. В этом и есть разница между разбойниками и наемными убийцами. Разбойники желают бушевать, мучить и стращать больше, чем преуспевать. Наемные убийцы желают лишь перейти к следующей цели.

Это холодность, не так ли? Да, это слово я слышала не раз.

Холодность. Как будто это нечто плохое. Можно использовать и другие выражения. Сосредоточенный. Бесстрастный. Бесчувственный. И, конечно, выражение, которое точнее всего описывает Песню Тени – рассудительный. Этой фразой можно выразить самую суть нашей Дхармы. Мы рассудительны. Рассудительны как в обретении знаний, так и использовании их. И мы холодны. Как и бесстрастны. Это все делает нас теми, кто мы есть. Мы - символ этого понятия. Мы наемные убийцы, потому что мы рассудительны. Мы вивисекторы, потому что мы рассудительны. Мы дипломаты, потому что мы рассудительны. Инь успокаивает наши мысли и развеивает миражи страстей.

Без Холодного Разума, что ведет нас, Костяные Цветы – лишь тени от рук на стенах.

Когда я в семье, я не кулак. Я не сердце. Я не челюсти. Я – глаза и Холодный Разум. Без глаз люди спотыкаются и падают. А без Холодного Разума действуют опрометчиво. Семья – не исключение.

Это все загадки и тьма.

Ку Цзу, Предок Кости Чунциня.

Слушай Безмолвную Песню

Тысячелетиями Гуй-дзин, следующие Песне Тени готовились. Они закапывались в пыльные библиотеки, забирались на самый край земли и странствовали по Мирам за Стеной. Они торговались с Повелителями Яма, сражались бок о бок с Тиграми-Дьяволами и плели интриги вместе с Блистательными Журавлями. Они собрали огромную библиотеку тайных знаний в Чунцине и основали другие тайные храмы, полные Инь Ци. Они были посланниками к другим Шэнь и специалистами по Неупокоенным Духам в частности. Они изучали искусства маскировки и убийства. Они великолепно развили эмоциональное состояние, называемое Холодный Разум. Они поддерживают Пять Царственных Дворов Квинконса, Дома Японии и Зеленые Дворы Кореи. Они убивали одних Кин-дзин и защитили других.

Все это они сделали, чтобы быть готовыми к шторму, бушующему сейчас в Мире Мертвых, и к очищению Срединного Царства. Чтобы быть готовыми к ужасающей Шестой Эпохе.

Шестая Эпоха

Костяные Цветы страшатся пришествия Шестой Эпохи едва ли не сильнее, если это вообще возможно, чем другие Гуй-дзин. Мудрость, истина и знания – первые жертвы любой деспотии, что может подтвердить любой историк Срединного Царства. Костяные Цветы часто наведывались в Камбоджу 20 лет назад. Систематичное уничтожение Пол Потом ученых, носящих очки и говорящих более, чем на одном

языке, были ужасающими знамениями надвигающихся времен. Следующие Песне Тени полностью уверены, что при наступлении Эры Скорби с ними поступят так же.

Многие старейшины, близкие к достижению Сотни Облаков, безжалостно подгоняют себя, чтобы обрести это возвышеннейнее состояние до того, как к власти придет Император Демонов. Другие старейшины называют такое поведение эгоистичным и не согласующимся с принципами Инь. Они продолжают работать с менее просветленными, и знают, что когда наступит Десятый Рассвет, они будут готовы. Эмоциональная отстраненность и готовность к обретению знаний – основной принцип Холодного Разума и этой Дхармы.

Костяные Цветы возьмут на себя множество задач, основанных на заповедях их Дхармы, когда Шестая Эпоха таки наступит. Они будут стараться поддержать хотя бы основы связи между смертными и Шэнь при помощи дипломатии. Они будут защищать накопленные знания от полного уничтожения. И они будут стараться защитить институт семьи – как они это понимают – от ужасов Шестой Эпохи.

Есть некоторые Костяные Цветы, которых обучают исключительно маскировке и развитию памяти. Их задача – наизусть выучить все книги мудрецов Гуй-дзин, и в течение Шестой Эпохи держаться тише воды и ниже травы, чтобы, пережив Эру Скорби, передать эти знания населению, которое, по-видимому, будет невежественным. Эти Гуй-дзин, что предпочитают учиться в одиночку и не входят ни в одну семью, часто избираются для этой цели, называемой Да Сюэ (*Da Xue*), Великое Обучение.

Обязанности в Пятую Эпоху

За исключением посвятивших себя только Да Сюэ, Костяные Цветы исполняют свои обычные роли, подготавливаясь к наступлению Эры Скорби. Они продолжают изучать и познавать, обретать знания от других Дхарм, Дворов и семей, общаются с призраками и духами, а также изучают методики маскировки, шпионажа и убийства. Несмотря на то, что большинство считает их отстраненными книжниками, эти обязательства ведут Костяных Цветков в мир (или миры).

Заповеди Дхармы дают грубое описание баланса между этими обязанностями. Первичными являются стремление к знаниям, пониманию и принципам Инь. Это часто объединяется под термином «Черное Металлическое Яйцо». Затем идет почитание семьи и мертвых. К тому ведут маскировка, убийство и шпионаж, призванные нести спокойствие Инь в беспорядочный и жестокий мир.

Каждый Костяной Цветок сам находит свой баланс между заповедями. Они обучаются у наставников и обучают родичей по семье. Они общаются с духами и призраками. Таким образом они обретают понимание и, что важнее всего, просветление. На следующих страницах раскрывается, как Костяные Цветы следуют своим путем и интерпретируют заповеди. Каждый познает Черное Металлическое яйцо своим собственным способом.

Использование Книги

Книга Дхармы – Костяные Цветы ваш путеводитель по Песне Тени, одному из путей, основанных в прошлом Великим Архатом Сюэ. В этой главе содержится краткий обзор Дхармы, а каждая последующая глава служит своей цели.

Письма к Масахиро описывает процесс обучения молодых Костяных Цветов их наставниками. Уроки, преподаваемые Масахиро, проявляют культуру и философию Дхармы. Молодой ученик должен понять убеждения Костяного Цветка, а также почему он в этом убежден и, самое главное, *как* он придерживается этих убеждений.

Множество Тихих Троп рассматривает распространенность Дхармы в Срединном Царстве. Некоторые места – центры влияния Костяных Цветов, вроде Двора Кости Чунциня или Зеленых Дворов Кореи. А в некоторых местах на бледных некромантов посматривают искоса. В этой же главе описывается роль Песни Тени в Большом Шаге. Также в ней содержатся и взгляды Дхармы на других обитателей Срединного Царства.

Кости и Тени дают вам множество инструментов для отыгрыша и создания персонажей – Костяных Цветков в вашей хронике. Они включают в себя новые Дополнения, техники Сил и обряды, а также истории персонажей, их образы и тому подобное, подходящее Дхарме.

Также там содержатся правила и советы по отыгрышу Костяных Цветков.

Маски Сумрачного Театра и **Высшие Мастера** дают вам готовых Костяных Цветков – персонажей. Некоторые из них могут использоваться начинающими игроками, а другие – светочи и восходящие звезды Дхармы. Последние могут служить наставниками, союзниками и контактами для молодых Гуй-дзин – или быть их заклятыми врагами и противниками.

Словарь

Книжники и мыслители Костяных Цветков разработали свои языки и арго, отличные от употребляемых другими Дхармами и народами Срединного Царства. Обучение, однако, требует общения, и потому большинство Костяных Цветков используют языки смертных, хоть они и добавляют, заимствуют и изменяют некоторые слова и выражения, чтобы выразить свои воззрения и открытия. Ниже приведен ряд наиболее важных терминов, используемых в этой книге.

Черное Металлическое Яйцо – основная метафора Костяных Цветков, означающая как законы и принципы Инь, так и высшую просветленность. Как и другие метафоры Костяных Цветов, она лучше всего понимается в контексте чего-либо.

Холодный Разум – по сути своей, это состояние сверхъестественного спокойствия и бесстрастности. Костяные цветы используют его для описания многих других схожих идей, поэтому его полное значение понятно только из контекста.

Да Сюэ – Великое Обучение. Это означает обязанность некоторых бессемейных Костяных Цветков по запоминанию значимых писаний и сохранению их в течение Шестой Эпохи. В более широком смысле это означает цели Костяных Цветков, которые не присоединяются какой-либо семье, чтобы продолжить свое собственное обучение.

Пустая Рука – одна из двух мыслительных школ Костяных Цветков, посвященная акума. Члены ее считают, что должны хранить себя от любой порчи, но не должны вмешиваться в чужой поиск знаний, независимо от цены такого поиска.

Остроги – вторая из двух мыслительных школ Костяных Цветков, посвященная акума. Остроги изучают, допрашивают, обманывают и пытают акума. Через это они стремятся понять Повелителей Яма и падение, не рискуя собственными душами. Они сделают или скажут все, чтобы выжать из акума информацию.

Коан – загадка или парадокс с двойным дном. Костяные Цветы используют их не только для обучения. По мере продвижения по пути

Дхармы, коаны становятся основным средством общения.

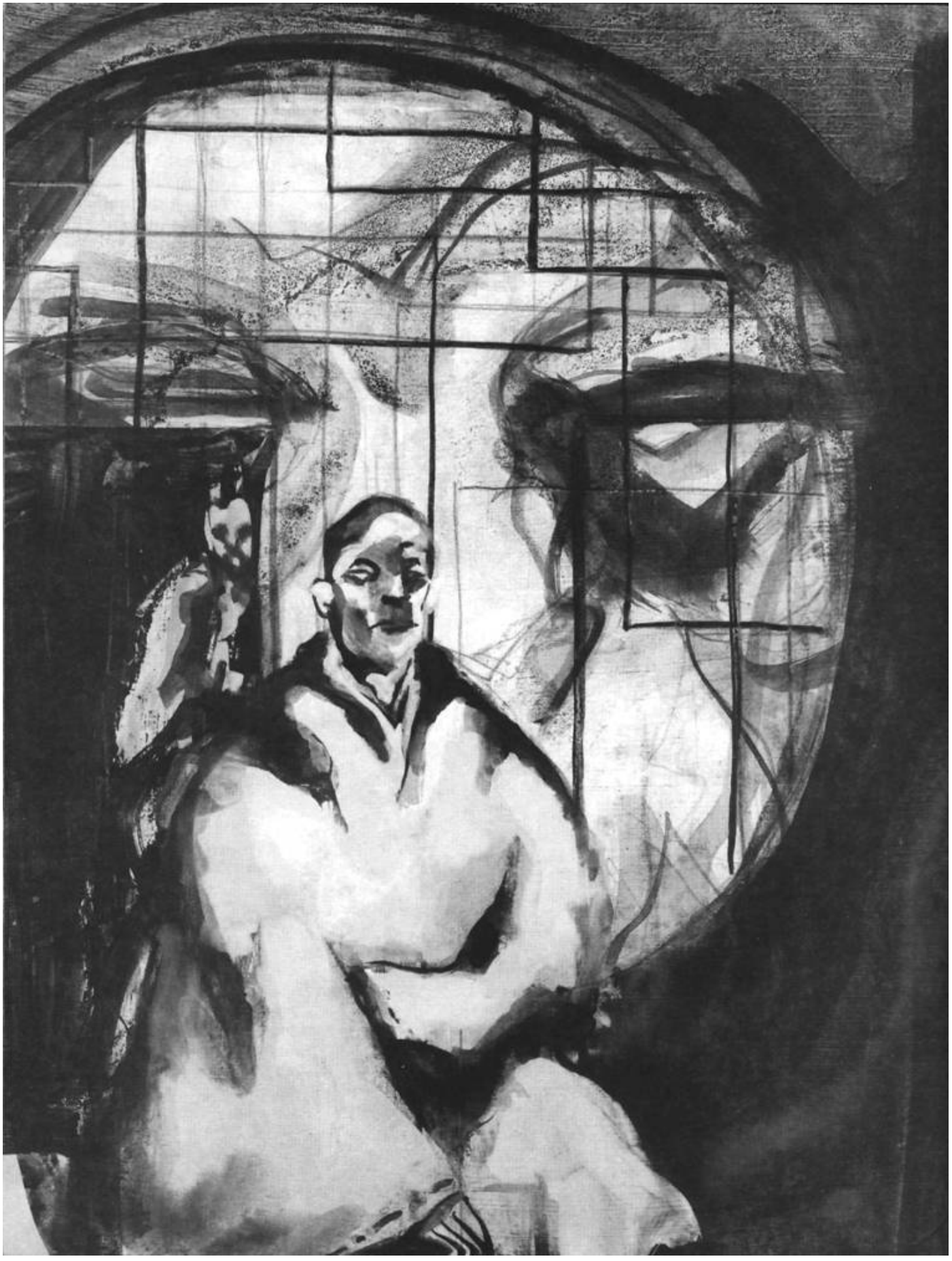
Ли – чародейский ритуал. Слово одновременно означает «ритуал» и «вселенский принцип».

Безмолвная Песня – Дхарма Песни Тени, или «Песня Тени» или «Путь Песни Тени». Также, означает следующего этой Дхармой, как «Костяной Цветок».

Сияющая Шкатулка Фениксов – положительная метафора, означающая источник и основы Ян. Противоположность Черному Металлическому Яйцу.

Возбужденный Потный Мужик – уничижительный термин для источника и основ Ян. Распространено среди молодых Костяных Цветков, чтобы описать сексуальную направленность Ян. Также «Потный Мужик».

Тянь – Небеса. Костяные Цветы (и другие Гуй-дзин) Квинконса часто говорят о своих обязанностях пред Небесами, особенно когда обсуждается что-то, что надо сделать, несмотря на личные предпочтения.



‹ Введение вверх Глава 2. Письма к Масахиро ›

заочная форма обучения бюджет ; Ремонт принтеров HP по лучшим ценам в сервисе Ай Ти Микс! Подробности на сайте!

Все оттенки Тьмы

Глава 2. Письма к Масахиро

Узы "наставник-ученик", всегда важные для Гуй-дзин, для Костяных Цветков еще важнее. Песня Тени концентрируется на познании и обучении, и уроки наставника удовлетворяют первую тягу хин. Костяные Цветы, в течение своего существования, «коллекционируют» наставников, ища мудрости разных Дзин и Мандаринов, пока они еще ученики.

Письма, приведенные ниже – образец обучения Костяного Цветка. Хоть и ученик и наставник – японцы, Песни Тени изучают эти уроки, в той или иной форме, по всему Срединному Царству.

Океан и Горы

Масахиро,

Во-первых, я должен сказать «добро пожаловать». Или «с возвращением»? Когда я видел тебя умирающим, я надеялся, что твое умирание будет прекрасным и спокойным, а ты обретешь больший покой, нежели я. Также я должен сказать, прежде чем ты начнешь нервничать, что я не держу на тебя зла из-за того, как покинул эту суетную жизнь. Ты просто сделал то же самое, что сделал бы и я на твоем месте. Ты просто был умнее всех нас. И я должен признаться в несколько эгоистичном удовольствии от мысли, что нахожусь в компании такого сведущего человека, как ты. Было решено, что по эту сторону смерти я буду твоим наставником. Я был удивлен, когда старейшины клана решили, что я знаю достаточно, чтобы наставлять. Но в Пятую Эпоху стоит поспешить, и потому пустые формальности должно оставить – всем, за исключением Журавлей, естественно. Я приветствую твою компанию, потому что я всегда завидовал твоему выдающемуся интеллекту. В тех случаях, когда я медитировал над своей Дхармой, я представлял это как прогулку вдоль огромной реки. Я вижу не столько величину океана позади меня, сколько высоту гор передо мной. Я буду хорошо тебя учить, и, с твоим интеллектом, возможно ты будешь учить меня через 100 лет или при нашей следующей встрече. Пожалуйста, не путай знания с просветлением. Ты быстро поймешь, что вещи, которым мы учимся, менее важны, чем путь по которому мы идем, изучая их.

Ради тебя я на некоторое время оставлю все загадки, которыми скрываю свои слова, в стороне. Со временем они станут самым простым для тебя языком, как и для меня. Но пока твоя голова полна смертью, болью и Адом, думаю, стоит изъясняться настолько просто, насколько я

это еще помню. Я не буду извиняться за свой успех. Если я скажу что-то, на вид не имеющее смысла, то считай, что смысл есть и подумай над этим. Знай, что не в моих намерениях как-то сбивать тебя с пути или обманывать. Если я скажу что-то, что разозлит тебя – отбрось мои слова, но подумай над смыслом сказанного. Возможно, ты узнаешь что-то более ценное, чем может дать любая прямота. Птицы, сидящие в клетках, не летают.

Ты видел Первый из Десяти Рассветов, и решил идти по пути ученого, слушая голос Инь. Я знал, что ты так поступишь. Когда обретаешь Второе Дыхание, когда только-только узнаешь название и заповеди избранной тобой Дхармы, то начинаешь игру с самим собой. Какую Дхарму будет исповедовать мой возлюбленный, какую Дхарму будет исповедовать моя сестра, какую Дхарму будет исповедовать мой друг… если они обретут Второе Дыхание? Эта игра остается интересной едва ли год. Есть столько гораздо более значимых вещей, что про игры вскоре забываешь. Когда я играл в эту старую игру, то думал о тебе, мой уважаемый враг, и знал, что если ты станешь одним из нас, Гуй-дзин, то тоже пойдешь по пути Песни Тени. Ты слишком сильно враждовал со мной, чтобы поступить иначе. В тебе есть то самое любопытство. Ты всегда любил запах книг, ты охотился за новыми словами, за чувством удовлетворения при обретении нового знания. Ты тоже всегда больше интересовался словами на страницах книг, чем теми тупицами с разинутыми ртами и пустыми глазами, что бродили вокруг тебя. А теперь ты тоже пал. Тебе тоже потребовалось время, но ты нашел ту же веревку, по которой выбрался обратно и я, когда обретал Второе Дыхание. Это холодная веревка. Незримая веревка. Темная веревка. Но если ты настойчив, она доставит тебя туда, куда ты хочешь попасть, и ты стал, как и я, Костяным Цветком.

С почтением,

- Додзима Ан.

Холодность Инь

Масахиро,

Я счастлив, когда вижу твое быстрое продвижение. Я чувствую, что ты, возможно, разочарован. Не стоит. Если ты обратишься к Холодному Разуму, то победишь там, где видится только поражение. Если ты позовешь ребенка, накормишь сластями и развеселишь забавными историями, он ни слова не прочтет из книги, лежащей перед ним. Это все из-за кипучего разума. Кипучий разум предпочитает деяние и движение. Холодный Разум предпочитает познание и осмысление. Самоконтроль, даруемый рассудительностью, позволяет Костяным Цветкам переносить боль, проводить месяц за месяцем, не делая ничего, кроме изучения древних книг, и следить за жертвой, подобно пауку в паутине. Ты каждый день учишь 1000 уроков. Большинство из

них задевают не очень сильно. А какие-то – значительно сильнее. Дай мне смягчить те удары, которые я могу нанести, передавая тебе фундаментальные принципы, если можно так сказать, твоей новой религии.

Мы – Костяные Цветы, следующие за Песнью Тени, последователи принципов Инь. Мы называем Инь ключом к Черному Металлическому Яйцу. Когда у тебя будет достаточно кусочков ключа, ты сможешь открыть Яйцо. Те, кто мудрее меня, говорили, что содержимое Яйца отнимает больше всего времени. Мы стремимся быть буддами беззвучной зимней ночи. Мы наблюдаем и изучаем, анализируем и записываем. Мы – мозг общества Гуй-дзин, так же, как Журавли – его мораль, а Тигры-Дьяволы – когти. Храни это знание, как возлюбленного. Я ценю твою рациональность, которой не всякие могут похвастаться в трудной ситуации. Мой сенсей Песни Тени утверждал, что эта отстраненность, это обособление от ситуации, дает нам возможность быстрее развиваться на пути нашей Дхармы. Я еще не избрал, что думать по этому поводу.

Не удивляйся тому, что ты меня еще не видел, мой дорогой друг. Я должен неделями потворствовать своей добродетели сдержанности, перед тем, как придти. Ты все еще кипишь после Йоми, я чую это. Слова на бумаге холоднее, они лучше остудят твой разум. Голоса, особенно голос старого врага, могут быть как кипящее масло на уже обожженной коже. Твое одиночество – профилактика.

С почтением,

- Додзима Ан.

Хранители Черного Металлического Яйца

Масахиро,

Ты хорошо адаптируешься. Твой разум уже достаточно остыл, чтобы воспринимать мои маленькие сказки. Но перед тем, как ты их прочтешь, я поведаю тебе о мире, в котором они происходят. Основы нашей Дхармы составляют восемь заповедей. Все восемь – ее фундамент. В разных Дворах к разным заповедям относятся по-разному, но, несмотря на это, все восемь преподаются одновременно. Сделать иначе – ересь. И несмотря на то, что из ереси можно извлечь некоторые уроки, старейшины крайне недовольны теми, кто не чтит все восемь заповедей как фундаментальные указатели пути, которыми они и являются. Но я становлюсь слишком груб. Ты не дитя и не Тигр-Дьявол. Я извиняюсь за то, что усомнился в твоей интеллигентности. Я должен вести себя с тобой как с Костяным Цветком, которым ты стал.

Это самый важный для тебя урок. Яйцо, которое легко разбивается – не имеет ценности, потому что оно разобьется раньше времени. Яйцо,

которое разбить нельзя – тоже не имеет ценности, потому что его содержимое нельзя достать. Мы, следующие за Песней Тени, храним Черное Металлическое Яйцо. Надеюсь, ты любишь загадки.

Восемь заповедей Костяных Цветков

- Купайся в дыхании Эбенового Дракона, но и твердо помни о слезе Алой Королевы.
- Будь опорой семьи и защищай ее от вандалов и бандитов.
- Утешай духов в их домах и призраков в их укрытиях. Они все одиноки и достойны утешения.
- Собирай все, что сможешь с падающих листьев знаний.
- Храни истину как хорошую бумагу, и покрывай ее видениями, которые ты узрел.
- Свободно раздавай свои знания, но упаковывай их, как драгоценный дар.
- Ищи скрытый смысл, что лежит дальше очевидного.
- Успокаивай скорбящих и учи их почитать усопших.

Садовник и император

Теперь позволь мне рассказать тебе о древней истории Костяных Цветов.

Тысячи лет назад одному старому императору служил искусный садовник. Император был очень требователен. Однажды он пришел к садовнику в сад, за которым тот ухаживал. «Выращенные тобой деревья более не приносят мне радости», сказал император. «Я вижу одни и те же цветы каждую весну. Вкушаю одни и те же плоды каждую осень. Я желаю новых древ. Они должны быть необычными. Они должны радовать сердце и успокаивать разум. У них должны быть необычные цветы и питательные плоды. Ты найдешь такое древо за пять лет или я предам тебя смерти за некомпетентность».

Старый садовник выслушал все. Когда император закончил, он почтительно поклонился и улыбнулся себе, потому что служил многим императорам до него. Садовник странствовал все лето, разыскивая деревья с необычными цветами и питательными плодами. Он говорил с садовниками других стран. Они превозносили вишню, хурму и сливу. Китайскую сливу личи и рамбутан. Кокосы и апельсины, финики и даже заморские померанцы. Но эти деревья садовник уже знал. Он бы не стал садовником просто так.

Он отправился на запад, где жили совсем уж неизвестные народы. И они рассказали о финиках, фигах и яблоках. Но он знал, что все это не понравится императору. Он попросил их показать ему дерево с необычными цветами и питательными плодами. И они ответили: «Наш садовник убил собственного брата, нашего пастуха. В наказание, мы изгнали его. Поэтому мы не можем показать никаких цветов или плодов. Не поможешь ли ты нам?» Садовник ужаснулся тому, что местный садовник оказался убийцей, а его родичи поспешили изгнать его, не найдя перед этим замену. «Я не могу», сказал, смешавшись, садовник и ушел, поклявшись более туда не возвращаться.

К началу зимы садовник нашел семена пяти растений, которых он никогда не видел. Он посчитал число пять достаточно благоприятным и был доволен.

По весне он посадил пять семян. На следующую весну одно из деревьев доросло до его талии. Цветы его были ярко-красными и сочились сладким алым нектаром, пахнувшим юностью и привлекавшим мух. Садовник показал его императору, который лишь кивнул. Осенью оказалось, что его плоды – с очень плотной шкуркой. Плоть их была вязка и сочна, и пульсировала на языке, когда плод вкушали. Садовник

подал его императору, который откусил кусочек и тут же его выплюнул. «Это пытается быть чем-то, чем оно не является. Недостойно императора вкушать плоды самообмана». И император направился в личную опочивальню императрицы.

На следующую весну другое дерево выросло достаточно, чтобы цвести. В один день его цветы были голубыми, на другой – алыми, и желтыми на третий. Оно было самым пестрым деревом в саду, и садовник возлагал большие надежды на осень. И осенью он преподнес императору разноцветный плод этого дерева. Император откусил кусочек и тут же его выплюнул. Плод оказался полым, как бутылка из сухой тыквы. «Он полон пустоты и смятения. Я не уверен, что он мне по нраву. Но я и неуверен, что он мне не по нраву. Недостойно императора вкушать плоды неопределенности». И император медленно удалился из сада.

Садовник был потрясен. Прежним императорам не было так сложно угодить. Он надеялся, что на следующий год расцветет несколько древ, но того не случилось. Расцвело только одно, но цветы его были самыми необычными из всех, что есть у растений. Красные цветы полыхали маленькими язычками пламени. Садовник был счастлив – уж это-то дерево точно по осени даст необычные и вкусные плоды, которые придутся по нраву императору. Но осенью оказалось, что фрукт вырос твердым и покрытым шипами. Император оборвал шипы и откусил кусочек. И тут же выплюнул его. А рот императора сочился кровью. Он взглянул на садовника. «Плод был кисел, полон злобы и боли. Недостойно императора вкушать плоды, что несут ему вред». И император вылетел из сада, с трудом сдерживая гнев.

Садовник начал тревожиться. Он мог вырастить эти древа, но ничего не знал о них. Если вскоре не найдется древа, которое удовлетворит императора, то его сочтут бесполезным и предадут смерти.

Следующей весной расцвело другое дерево. Его маленькие белые цветы были едва видны на ветвях, и были похожи друг на друга до мельчайших деталей. Это древо воистину несло успокоение. Летом оно принесло плоды, которые и по цвету и по форме и по размеру были похожи друг на друга. Император прибыл в сад, чтобы попробовать урожай. Садовник подал ему плод. Император откусил кусочек, пожевал его немного и выплюнул. «У этого плода вкус обязательств, и он сух, как свитки легиста. Недостойно императора вкушать плоды, что еще сильнее разжигают у него жажду. Подайте мне воды, чтобы утолить ее». Когда императору подали воду, он осуждающе взглянул на садовника и наичиннейшим образом покинул сад.

Садовник был в ужасе. Осталось всего одно древо, но его болезненный ствол и тонкие ветви не выглядели способными дать цветы, и уж тем более – выдержать вес плодов. Зима была для садовника печальной.

Весной он начал внимательно следить за деревом. К его удивлению, оно дало единственный цветок, как будто сделанный из тонкой кости. Садовник был в ужасе. «Если из этого цветка получится плод, то он будет слишком сух, слишком тверд и у него не будет вкуса. Этой осенью я совершенно определенно умру».

Лето прошло, и цветок из кости опал, обнажив плод, похожий на слезинку из черного льда. Садовник начал готовиться к следующей жизни. "Если уж мне предстоит умереть", думал он, "то лучше уж я умру от своих рук, а не императора". Он сварил себе зелье из самых ядовитых грибов в саду, которым намеревался покончить с собой, если император окажется недовольным.

Назначенный час настал. Император вошел в сад, и садовник подвел его к черному древу. Тот откусил кусочек ледяного плода и мгновенно упал мертвым.

В тишине, последовавшей за смертью императора, садовник был просветлен. Он уничтожил черный ледяной плод и вернулся в свой дворец.

Вот. Это наша история. Это конец первой из *Сутр Зимней Реки*.

С почтением,

- Додзима Ан.

Истории нет

Масахиро,

Ты все расспрашиваешь об истории нашей Дхармы. Где мы были в 1852? Кто был первым? Каковы были знаменательные имена и даты, кто был убит, и кто был объявлен акума, и когда Предок Кости построила подземную библиотеку в Чунцине?..

Все это неправильно. Ты пытаешься разбить Черное Металлическое Яйцо и, тем самым, уничтожаешь его. Если я опишу тебе пузырьки пены, то познаешь ли ты океан? Сможешь ли ты поговорить с женщиной, если я вручу тебе ее кожу? То, что ты хочешь знать – это то, кем ты стал и был ли правилен твой выбор. На это ты можешь ответить только сам. Однако это потребует времени и некоторой просветленности.

Но я расскажу тебе твою историю. С тех пор, как существуют Гуй-дзин, существуют и Костяные Цветы.

Достаточно тебе такой истории?

Я так не думаю.

Вот твоя история. Сюэ отправился в Мир Мертвых, чтобы воссоединиться со своей возлюбленной. Его присутствие там было сочтено Эбеновым Драконом тяжелым преступлением пред Небесами. И Сюэ был уничтожен. Его возлюбленный призрак страстно желала возвращения Сюэ, и слеза ее упала в прах Мира Инь. И из этой слезинки Сюэ восстал целым и невредимым. Потеря должна быть дополнена надеждой. Смерть должна быть дополнена жизнью. Инь должно быть дополнено Ян. Это увидел Сюэ.

Песня Тени почитает Мир Инь. Она поклоняется Черному Металлическому Яйцу и использует самодисциплину Холодного Разума ради достижения великих целей. Она держит себя в стороне и объединяет других Шэнь. Она почитает основы и законы жизни, но быстро и тихо несет смерть. Это увидел Сюэ.

Если мы должны быть восставшими мертвецами, то у нас должна быть цель. Если нас расспрашивают, то должны находиться ответы. Если вокруг столько смерти, то где-то в ней должна скрываться жизнь. Это увидел Сюэ.

Когда Ван Сянь пали, и в мир пришли Ван Гуй, было решено, что Хунь будет напоминать им об обязанностях пред Небесами, П`о должно подгонять к достижению цели, Сияющая Шкатулка Фениксов должна давать возможность странствовать среди смертных, а Черное Металлическое Яйцо – напоминать о том, что они мертвецы, вырванные из цикла судьбой и случайностью. Это увидел Сюэ.

С тех пор, как существуют Гуй-дзин, существуют и Костяные Цветы.

Теперь ты видишь это.

А если ты все еще желаешь видеть пену, то ты можешь прочесть о ней в библиотеке Чунциня.

С почтением,

- Додзима Ан.

Сутра Черного Жемчуга

Масахиро,

Ты сейчас у океана. Пойдешь ли далее, к горам? Отлично.

Сутра Черного Жемчуга объясняет заповеди Песни Тени через эти истории. Она излагает восемь историй о великой Цинь Шао и ее пути к просветлению. Возьми с собой эти истории, когда отправишься в свое странствие, и твой путь к Сотне Облаков сократится.

Ты желаешь узнать, кто такая Цинь Шао перед тем, как услышать истории, не так ли? Я знал об этом вопросе еще до того, как ты собирался его задать, Масахиро.

Цинь Шао была одной из величайших и первейших на нашем пути. Она была книжником Четвертой Эпохи и училась у Ки, ученика самого Сюэ. Она странствовала по многим мирам в поисках Черного Металлического Яйца и познала множество секретов Десяти Тысяч Вещей под Небесами. Она вела дебаты с Нефритовым Императором Желтых Источников и избавила своих предков от страданий в его землях. Она защитилась и отвергла соблазны Эмма-о и других Повелителей Яма, и сумела выкрасть их секреты. Она во всем была безупречно рассудительна и следовала всем заповедям.

Это история Цинь Шао. Этого достаточно, чтобы удовлетворить твое любопытство? Да? А что, если я скажу, что ничего из этого не было правдой? Теперь ты не удовлетворен? Поразмысли прежде, чем спрашивать. Даже во лжи есть правда.

А теперь успокой свой разум и слушай истории.

Заповедь первая. Не много, но и не мало

Цинь Шао путешествовала по северу Кореи, где было очень холодно. Холоднее, чем могла перенести даже она. И в скитаниях своих она набрела на семью из пяти странствующих Гуй-дзин всех Дхарм, едва вступивших в свое Коа. Старейший из них обрел Второе Дыхание лишь год назад. И они тоже страдали от холода. Тигр-Дьявол сказал: «Огонь согреет нас!», и развел костер. Он знал, что если коснется огня, то он

причинит ему сильную боль. Поэтому он немедленно прыгнул в костер, вскрикнул и сгорел, как сухой лист.

Бьющийся Дракон рассмеялся над безрассудностью Тигра-Дьявола. «Глупый Тигр-Дьявол», сказал он. «Создание Ян и огня – я, а не ты». И, рассмеявшись, он шагнул в огонь и сгорел, как сухой лист.

Цинь Шао была встревожена. Она надеялась, что не все эти Бегающие Обезьяны бросятся в огонь. Это было бы крайне неблагоприятным предзнаменованием для ее странствий.

Блистательный Журавль кивнула оставшимся двоим. «Это было очень неумно», сказала она, и села, смотря в огонь. И смотрела она в него часами, задумавшись. Когда она перестала размышлять, глаза ее ослепли от света костра. «Ах, боги покарали меня за мои поспешные суждения! Я была жестокой и должна понести наказание!» Журавль шагнула в огонь, вскрикнула и сгорела, как сухой лист.

Гуй-дзин Пути Тысячи Шепотов прохаживался около костра. Потом он отошел от него подальше. Потом он начал ходить вокруг него. Затем он отошел на несколько шагов сторону и начал разводить другой костер. Но, собрав три или четыре ветки, заскучал. Он ушел, куда глаза глядят, и Цинь Шао больше никогда его не видела.

Цинь Шао была горда, что последней выжившей из всей этой глупой компании осталась Костяной Цветок. Но она тоже была ненамного мудрее. «Те, кому нужен огонь – слабы и глупы», сказала она Цинь Шао и села вдали от костра на самом холодном ветру. Когда солнце начало подниматься, оказалось, что она слишком замерзла, чтобы двигаться. И

ее останки впитались в снег.

На следующую ночь Цинь Шао сидела у костра одна. Она не смотрела в него, уделяя огню не больше внимания, чем то было необходимо. Она изучала форму деревьев вдалеке. Она не была слишком близко к огню. Но и не была слишком от него далеко. Он согревал ее, но не распалял. Без Инь мы не Костяные Цветы. Без Ян мы просто призраки.

Ты понял, Масахиро? Лучше бы если так. Костяные Цветы не общаются друг с другом иначе, как метафорами и коанами. Прямота оскорбляет интеллект и очень груба. Это была первая из восьми. Поразмышляй над ней и осознай. А потом я расскажу тебе следующую историю о Цинь Шао.

Заповедь вторая. Множество столпов семьи

Масахиро,

Я обещал больше историй о Цинь Шао, не так ли? Ты должен поразмыслить вот над этой. Она будет вести тебя.

Цинь Шао была в храме, тренируя праны, когда к ней пришла семья молодых Костяных Цветков. Она кивнула им, позволяя подойти ближе. И они обратились к ней: «Почтеннейшая старейшина, вторая заповедь нашей Дхармы указывает нам защищать семью от тех, кто может на нее посягнуть. Мы не понимаем, как нам исполнить это обязательство».

Цинь Шао кивнула. «Вы все, идите, и исполняйте эту заповедь так, как вам кажется она должна быть исполнена. Через год возвращайтесь в этот храм и расскажите мне, что вы открыли. Я скажу вам, если вы поняли эту заповедь правильно».

Семья ушла.

Год спустя пять Костяных Цветков вернулись, став мудрее от пережитого. Первая из них приблизилась к Цинь Шао.

«Я решила исполнить эту заповедь, защищая своих потомков и их потомков от тех, кто мог им навредить или обокрасть их. Я остановила вора, который собирался украсть цыплят моего внука и поглотила Ци разбойника, убивавшего жителей деревни моего внука. Я правильно исполнила эту заповедь?»

«Да», ответила Цинь Шао. «Именно это она и означает. Таким образом, ты становишься предком, к которому они обращаются в молитвах о защите».

Когда она произнесла это, остальные члены семьи показались ей

разочарованными. И она спросила другого члена семьи: «А как ты следовала второй заповеди Песни Тени?»

«Почтенная старейшина, я поняла эту заповедь так, что я должна защитить сам институт семьи. Я отнимала Ци мужей, которые творили насилие в своей семье. Я преследовала мужчин, которые, состоя в браке, посещали любовниц, и делала так, чтобы это раскрылось. Также я карала тех, кто не оказывал почтения своим родителям».

«Да», сказала Цинь Шао. «Она означает именно это. В этом случае, мы становимся тем элементом, что сохраняет традицию семьи».

Когда она произнесла это, остальные члены семьи показались ей разочарованными. И она спросила другого члена семьи: «А как ты следовала второй заповеди Песни Тени?»

«Я считаю, что моя семья – все смертные мира. Поэтому я защищала встреченных мною смертных от ненужных встреч с другими Гуй-дзин и Шэнь. Я выследила и убила Нэзуми, крысу-оборотня, который охотился в деревне, мимо которой мы проходили. Я прекратила ссору между озлобленным старым призраком и его порывистым молодым внуком, и велела чтить его, как связь со Срединным Царством».

«Да», сказала Цинь Шао. «Она означает именно это. В этом случае мы поддерживаем призраков, духов и смертных. Мы храним их благосостояние, задерживая наступление Шестой Эпохи».

Когда она произнесла это, остальные члены семьи показались ей разочарованными. И она спросила следующего члена семьи: «А как ты следовала второй заповеди Песни Тени?»

«Я поняла эту заповедь так, что мы должны защищать всех, кто следует Пути Песни Тени. Я удержала Тигра-Дьявола от боя с юным Костяным Цветком, которого этот поединок определенно привел бы к Окончательной Смерти. Я, также, вызвала Бьющегося Дракона на диспут о сути нашей Дхармы, не дав ей, впоследствии, тем самым порочить наш путь ради собственных интересов».

«Да», сказала Цинь Шао. «Она означает именно это. Таким образом мы поддерживаем единство нашей Дхармы и показываем другим, что мы не просто холодные некроманты и наемные убийцы. Ты все поняла правильно».

Когда она произнесла это, последний член семьи показалась ей разочарованной. И она спросила ее: «А как ты следовала второй заповеди Песни Тени?»

«Почтеннейшая старейшина, я защищала этих четырех достойных, с которыми путешествовала, потому что они – моя семья. Я следила,

чтобы они никогда не голодали и исполняла приказы Нуши, чтобы наш дух-хранитель всегда был силен. Я старалась быть образцом нашей Дхармы, и успокаивала страсти других, когда обстоятельства становились вызовом нашей рассудительности».

«Да», сказала Цинь Шао. «Она означает именно это. Таким образом, мы усиливаем нашу семью и выходим за пределы прежнего значения этого слова. И, таким образом, ты движешься по пути Дхармы».

Из всех заповедей эта – наиболее многозначная.

Третья заповедь. Не быть призраком благодаря духу

Однажды ночью Цинь Шао плыла на лодке по океану. Она была опытным и умелым моряком. В свете луны она увидела в море, неподалеку друг от друга, два корабля. Один из них был черен, как пещера внутри горы зимней ночью. Его корпус был настолько черен, что ночное море в сравнении с ним было ярким. Его паруса были настолько черными, что казалось, они поглощали свет луны и звезд. Цинь Шао была безупречно рассудительна, но даже она была поражена. Она хотела плыть на этом корабле больше, чем на каком-либо другом.

Другой корабль светился красным. Он был хорошо освещен и украшен, хоть его красота и была вульгарной. С его палубы доносились крайне непристойные песни. Цинь Шао была так восхищена черным кораблем, что не заметила, как приблизилась к алому судну. Люди на нем позвали ее и пригласили к себе. Цинь Шао не желала выглядеть невежливой и прыгнула со своей лодки к ним. Моряки были наполовину людьми и наполовину зверьми. Они ужасно воняли и говорили очень

громкими голосами. Цинь Шао решила, что они прибыли с очень дальнего юга, потому что поддерживали палубу теплой. Команда зверолюдов собралась вокруг Цинь Шао и охладились ее ледяной кожей. Они не пытались ей навредить или приставать с неподобающими предложениями, и она это оценила. Она спела им колыбельную и усыпила команду. Под громкий храп зверолюдов она прыгнула в свою лодку, желая, пока еще не поздно, посетить и черный корабль.

Видимость все снижалась. На лик луны наползли тучи, и черный корабль было все сложнее увидеть. Но ее рассудительность принесла свои плоды, и она заметила корабль, к которому стремилась. Она приблизилась к кораблю и с удивлением заметила, что вся его команда была призраками. Они были безупречно вежливыми и очень знающими собеседниками. Они собрались вокруг нее и затеяли долгую дискуссию, стремясь к ее относительной теплоте. Капитан корабля при жизни был несравненным ученым, и многому смог обучить Цинь Шао во время разговора в благодарность за ее тепло и внимание. Она была этим очень довольна.

Время текло, как вода, и часы пролетали незаметно. Неожиданно Цинь Шао свалила качка. Она вышла на палубу и увидела, что собиравшиеся ранее тучи принесли с собой могучий шторм. Огромные волны обрушивались на корабль. Команда мало беспокоилась – они были уже мертвы, и им было мало, что терять. Цинь Шао знала, что суда мертвых плохо плавают. По его движениям Цинь Шао поняла, что корабль собирается опуститься в ледяные воды и переждать бурю на морском дне. Призраки были к этому готовы, но Цинь Шао – нет. Ее корабль был во множестве миль отсюда и все казалось потерянным.

Неожиданно, сквозь пелену шторма она увидела, что неподалеку находится алый корабль, и позвала его. Дружелюбные, хоть и грубые, зверолюды подошли ближе и принайтовили свой корабль к кораблю призраков. Шторм швырял их, но на палубу алого корабля не упало и капли воды. Алый капитан, который вонял больше всего, сказал, что в благодарность за составленную им компанию, они доставят Цинь Шао к ее кораблю.

Когда Цинь Шао оказалась на своем корабле, она была уверена, что сохранила в памяти все узнанное на корабле призраков. Но не теряла из памяти и корабль зверолюдов. Без него она бы так и осталась на черном корабле.

Учись у призраков, но и не отворачивайся от духов. Когда наступит Шестая Эпоха, шторм будет очень силен.

Заповедь четвертая. Знание – сила

Четвертая история повествует нам о том, как Цинь Шао представляла на соревновании всех, кто следует Песне Тени. Первые три тура были

отборочными, а четвертый выявлял победителя.

Первое задание заключалось в преодолении стены. Блистательный Журавль стоял перед стеной и говорил ей об ее обязательствах. Тигр-Дьявол бросался на стену, пытаясь свалить ее. Бьющийся Дракон кричала на стену, а потом шептала ей соблазнительные слова и так же соблазнительно касалась ее. Многоножка менял забавные маски, ища ту, что будет видеть сквозь стену. Цинь Шао разобралась, как использовать веревку и влезла на стену.

Вторым заданием было стронуть с места валун. Блистательный Журавль стоял перед камнем и говорил ему об его обязательствах. Тигр-Дьявол бросался на валун, пытаясь столкнуть его. Бьющийся Дракон целовала камень, шептала ему соблазнительные слова, а потом, разозлившись накричала на него. Многоножка менял забавные маски, ища ту, для которой валун будет передвинут. Цинь Шао сделала рычаг и сдвинула камень.

Третьим заданием было пересечение реки. Блистательный Журавль говорил реке об ее обязательстве пропустить его. Тигр-Дьявол яростно бросился в воду и был почти унесен течением. Бьющийся Дракон промокла, пытаясь соблазнить воду. Многоножка менял забавные маски, ища ту, которая покажет ему местность по другую сторону реки. Цинь Шао разобралась, как построить мост и перешла по нему на другой берег.

Четвертое задание требовало пройти по полю, полному вооруженных солдат. Цинь Шао просто дождалась, пока все остальные перестанут стыдить, убивать, соблазнять и развлекать солдат, и спокойно прошла к финишу, где ее ждала победа.

Именно поэтому мы - ученые. Поэтому мы ищем то, что другие забыли или не знают. Костяной Цветок ценится лишь за свои познания.

Пятая заповедь. Вне личного. С личным

Цинь Шао использовала рассудительность, чтобы перестать помнить. Когда она это сделала, то камень был просто камнем, сверчок – сверчком, а облака – облаками. Они были тем, чем они были, без названий, значимости и смысловой нагрузки. Когда Цинь Шао снова начала помнить, камень оказался тем камнем, которым убили ее брата. И она была печальна. Сверчки трещали так же, как те сверчки, которых она слышала, когда была влюбленной девушкой. И ее сердце было разбито. И облака покрывали небо так же, как и в день ее смерти. Ей захотелось расплакаться. Она снова перестала помнить, и эти три вещи оказались тем, чем они когда-то были, без названий, значимости и смысловой нагрузки, которые мы даем им.

Потом к Цинь Шао подошел пра-пра-пра-правнук ее сестры и

заговорил с ней. Она, используя рассудительность, не вспоминала, и он был просто болтливым мальчиком, возможно – источником Ци. А потом она снова начала помнить, и мальчик оказался пра-пра-пра-правнуком ее сестры, и она была полна радости и вспомнила, зачем вообще нужны Гуй-дзин.

Мир объектов и фактов – то, чему мы придаем значение, и они опираются друг на друга в формулировках. Объекты без значения не существует, а оторванные от реальности фантазии не могут нас поддержать. Поскольку мы посредники между живыми и мертвыми, Гуй-дзин и другими Шэнь, то нам надо держаться между объективным и субъективным.

Шестая заповедь. Неявный дар

Цинь Шао почиталась за свою мудрость и обширные познания. Великий император попросил у нее услугу – стать наставником его сына, который станет следующим императором. Она согласилась, и стала учителем будущего императора. Однажды его отец пришел к Цинь Шао и сказал: «Я должен отправиться в Пекин. Во время моего отсутствия сын получит подарки. Понаблюдайте, что произойдет с этими вещами».

Цинь Шао не была нянькой. Она была ученым, и будь менее рассудительной, с радостью бы оставила принца баловаться до возвращения его отца. Но будучи разумной, она понимала важность поездки императора в Пекин и получения будущим императором даров во время отсутствия его отца.

В первую ночь Цинь Шао дала принцу прекрасную клетку для сверчков, которую воистину умелый ремесленник делал целый год. Мальчик принял дар, а потом, смеясь, разломал его в щепки. Цинь Шао смешалась.

На вторую ночь она дала принцу подарок, спрятанный в тяжелый деревянный ящик. Принц не смог его открыть. Он плакал, кричал и сломал пополам меч, которым пытался разрубить ящик.

«Очень печально», невозмутимо сказала Цинь Шао.

На третью ночь юный принц получил от нее очень плотно упакованную коробку. Мальчик захныкал, вспомнив прошлую ночь, но слой за слоем сняв бумагу, бамбук и завязки, он обнаружил там прекрасную клетку для сверчков, которую воистину умелый ремесленник делал пять лет.

Поняв, что сделала Цинь Шао, принц был просветлен. Вернувшись, его отец был очень доволен.

Поэтому легко получаемое и ценится соответственно, и может вызвать у дарящего или получающего недовольство. И наоборот, к скрытому тянутся. Действительно ценится лишь то, ради чего пришлось потрудиться.

Седьмая заповедь. Истинная порочность

Однажды Цинь Шао пришла в маленькую деревушку неподалеку от Фучжоу, где мудрец разговаривал с крестьянами. На его пальце сидела прекрасная белая бабочка. Цинь Шао много знала о бабочках и видела ей подобных прежде.

Мудрец сказал: «Эта бабочка – одна из немногих действительно прекрасных вещей в мире. Мы можем только мечтать стать настолько же великолепными». Цинь Шао была удивлена, услышав это, но пожала плечами и пошла дальше своей дорогой. Пять месяцев спустя она шла тем же путем. Крестьяне рыдали – гусеницы, вылупившиеся из яиц тех прекрасных белых бабочек, уничтожили весь их урожай за этот год.

Мудрец снова говорил с крестьянами. Цинь Шао не была удивлена. Она многое знала о мудрецах и видела ему подобных раньше. «Да, бабочки – это истинное зло. Они уничтожают наш урожай, как пожар. Нет существ порочнее». Цинь Шао была удивлена, но вздохнула и пошла дальше.

Пять месяцев спустя она снова пришла в ту деревню. Это было в холоднейший день зимы, и мудреца нигде не было видно. Она вошла в деревню и увидела юношу, говорящего с крестьянами, собравшимися вокруг большого костра. «Огонь – одна из немногих прекрасных вещей в мире. Мы можем только мечтать стать настолько же полезными».

Цинь Шао подошла к юноше и сунула его руку в огонь.

«Истинно порочен», произнесла она.

Быстро обретенная истина – не истина. Все под Небесами – которое старейшины Квинконса называют Тянь – двойственно. Во-первых, то, что оно есть само по себе. И, во-вторых, оно, как часть чего-то большего. Костяные Цветы стремятся увидеть вещи в двух ипостасях – согласно их роли перед Тиан, и того, что они есть, без застилающих взор суждений. Мудрецы должны знать не как судить, а как понимать значения вещей, событий и личностей. К Моментам Ослепления Гуй-дзин других Дхарм ведут слова и ярлыки, суждения и мнения. Мы постигаем, мы признаем, мы можем даже ответить, но мы не судим.

Заповедь восьмая. Простое почтение

Племянник Цинь Шао, Цинь Сун, умер во сне. Она наблюдала из

теней, как его многочисленные дети и внуки оплакивали его и надевали белые одежды в знак траура. Она прошла через деревню месяц спустя. Половина его потомков все еще носила траур и почти ничем не занималась. Другая половина была очень усталой. Цинь Шао спросила у дочери племянника: «Почему вы все еще в трауре? Цинь Сун уже месяц, как умер. Это естественный ход вещей».

«Простите нас, почтеннейшая старейшина», ответила девушка. «Но половина потомков Цинь Суна забыла об его смерти уже через два дня после нее. Они вернулись к своей обычной жизни, но их каждую ночь преследуют кошмары. Другая половина спит нормально, но час их пробуждения омрачает смерть Цинь Суна и они почти ничем не занимаются».

Цинь Шао вздохнула и собрала всю семью. «Если вы устали – обменяйтесь одеждами с теми, кто в трауре. Если вы в трауре – обменяйтесь одеждами с теми, кто не носит белое». Ее потомки, немного побаиваясь Цинь Шао, сделали то, что она потребовала. «Чувствуете ли вы себя теперь лучше ?» Люди огляделись, и вперед выступил одетый в белое усталый мужчина. «Нет, почтеннейшая старейшина, я не чувствую себя лучше. И я не знаю, что хочет от меня мой дед».

«Тогда я дам ему возможность сказать вам, что ему нужно от вас», ответила Цинь Шао и, войдя в Мир Призраков, привела с собой дух Цинь Суна.

«Ответь им», сказала Цинь Шао.

«Быстро меня забывшие, кожа наросла раньше, чем зажила рана у вас внутри. Непрестанно оплакивающие меня верят, что если у них есть шрам, то они все еще ранены. Забыв меня, вы выказали неуважение мертвым, которые хотят, чтобы их помнили. Не делая ничего, но только оплакивая нас, вы выказываете неуважение, игнорируя наши желания и жалея себя из-за того, что я напомнил вам о том, что вы сами когда-нибудь отправитесь к Желтым Источникам. Не оплакивайте меня, но и не забывайте меня. Почитайте меня, как предка, и этого вполне хватит». Сказав это, Цинь Сун вернулся в Мир Инь.

«Вот так», сказала Цинь Шао.

Смертные боятся двух вещей. Во-первых, того, что они забудут слишком рано и, тем самым, выкажут неуважение тем, кого любят. И, во-вторых, того, что они будут слишком долго их вспоминать и скорбеть дольше, чем необходимо. Уча смертных уважать мертвых, мы указываем им, как не дать свершиться первому, и помогаем избежать последнего. Почтение лучше, чем забывание и скорбь. Возможно, это самая важная роль, которую мы играем в жизни смертных.

И на этом, Масахиро, истории о Цинь Шао заканчиваются. Эти истории – философские притчи. Запомни их. Подумай над ними. То, что ты не понял сейчас, придет потом, когда у тебя будет больше опыта жизни в Срединном Царстве.

Этим вечером я должен присутствовать на своих занятиях. Учись прилежно, Масахиро.

С почтением,

- Додзима Ан.

Восемь заповедей, множество взглядов

Масахиро,

Ты уже знаешь заповеди Дхармы Песня Тени, так? Тебе все ясно? Как думаешь, сколько толкований будет у одного коана, который прочтут миллион буддистов?

Подобно остальным Дхармам, основанным Сюэ, Песня Тени содержит восемь заповедей. Важность каждой заповеди варьируется от Двора ко Двору и влияет на Дхарму в тех местах. Но Дхарма остается все той же. Костяных Цветков Золотых Дворов не упрекнут в чем-то в Зеленых Дворах, хотя те могут видеть некоторые элементы Дхармы в другом свете. Некоторые другие Дхармы имеют совершенно определенный взгляд на правильность толкования заповедей. Песня Тени достаточно спокойно относится к ереси. Возможно, в этом играет свою роль и рассудительность. Возможно, это результат не суждения. Без

отклонений не может быть роста. Без роста не может быть просветленности. Без просветленности нет смысла. Разные заповеди в разных Дворах могут цениться по-своему, но несут они одно и то же.

Другие Дхармы делятся на различные секты, как запрещенные, так и признанные. Но только не мы, Масахиро. Каждый Костяной Цветок – сам себе секта. Мы – ученые, строящие свой собственный путь, отмеченный восемью заповедями, и учащиеся у множества учителей. Холодный Разум и разногласия между сектами просто несовместимы.

Костяные Цветы – историки и мудрецы. Наша работа – хранить историю Ван Гуй и несколько манускриптов, переживших Сожжение Книг[1] в Четвертой Эпохе. Костяным Цветам всех дворов вменено хранение сохранившихся до наших дней книг Сюэ, *Ки Чуань*, *Красной Книги Железного Моста*, и, к сожалению, *Журавля Со Сломанными Крыльями*. И не случайно гигантская подземная библиотека Гуй-дзин расположена в Чунцине, столице Двора Кости, где больше всего почитается именно Песня Тени. И неслучайно эти старинные книги попали на хранение именно к нам. Возможно, ты ничего не знаешь о содержимом этих книг. Оно, может быть, и к лучшему - для твоего уровня просветленности. Будет достаточно сказать, что это книги очень большой важности и значения. Последователи Песни Тени – лучшие хранители этих опасных книг, поскольку из-за наших сосредоточенных натур мы менее всего склонны к опрометчивым шагам. Если бы эти книги были переданы Золотым Дворам, то Шестая Эпоха уже давным-давно бы наступила. Они гнили бы где-то в джунглях, пока Пенангаллан бы танцевали, сношались и ловили акума, наводняющих эти Дворы.

Наверное, стоит объяснить этот тон. Я не ожидаю, что ты поймешь, что я имею в виду. Наверное, мудрее всего будет объяснить это разницей систем управления и политических взглядов. Следующим Песне Тени в Золотых Дворах не рады. Не будет сильным преувеличением, если сказать, что в Золотых Дворах они – парии, не признаваемые Пенангаллан. Эти свирепые королевы ценят действие. И даже не хорошо продуманное действие, а агрессивное, наполненное Ян и свирепостью, ужасом, первобытностью. Они не понимают, что необдуманное действие ведет к ошибкам и падению. И именно поэтому Золотые Дворы настолько варварские. У них нет никаких цивилизованных принципов, никакой приверженности к самоконтролю или сдержанности. Те немногие Костяные Цветы, что живут в этих джунглях, более всего привержены третьей, пятой и седьмой заповедям, и вынуждены общаться не столько с призраками, которых мы знаем лучше всего, сколько с духами Миров Ян. Естественно, они общаются и с призраками, но из всех Костяных Цветов именно они лучше всего знают обычаи оборотней и духов Миров Ян. Когда они дописывают до конца трактаты о разнообразных леди, князях и демонах Алого Мира, они собирают свои работы и отвозят их в библиотеку Чунциня. Именно там мы познаем разнообразных обитателей Срединного Царства.

В самоуверенном Дворе Золотого Льва Сингапура Костяных Цветков тоже не жалуют, но по другим причинам. Его Мандарины ошибочно считают, что их жесткий кодекс нравственности должен распространяться и на обретение и понимание знаний. Они бы сожгли древние манускрипты, собранные нами, за их «вредоносность». Последователи Песни Тени, проживающие в Сингапуре, более всего привержены четвертой и седьмой заповедям. В своих поисках знаний и понимания, они должны избегать Миров за Стеной – на том настаивают сверхфанатичные Журавли Двора Золотого Льва. Старейшины Костяных Цветов, находящиеся там, часто игнорируют требования Повелителей Львов, но это сопряжено с немалым риском, даже для немногих находящихся там Мандаринов.

Но я не собираюсь говорить только о Золотых Дворах и их слишком привязанным к ним мужах. Наша величайшая власть сосредоточена во Дворах Квинконса, а Двор Кости Чунциня – центр развития философии нашей Дхармы. Там живут многие наши великие старейшины, и множество учеников отправляются туда, чтобы у более просветленных познать секреты Инь. Костяному Цветку не строго обязательно, конечно, но считается очень благоприятным отправиться в Чунцин и своими глазами увидеть все те чудеса, что были собраны нами. Книги, магия, благотворный Фэн-Шуй, найденные артефакты и писания с Меру – все эти вещи Двора Кости связаны с Песнью Тени. Во Дворе Кости наша тяга к знаниям распознана, использована и восхваляется. Я верю, что ты вскоре его посетишь…

Все это ты увидишь в Чунцине, когда отправишься туда. Если твои странствия заведут тебя дальше на запад, знай, что нас немало при Дворе Бесчисленных Гроз Шри Ланки. В отличие от проклятых Золотых Дворов, нас там ценят, хотя бы, как связующих с предками. Ученые во Дворе Бесчисленных Гроз весьма в почете. Там больше всего почитаются вторая, пятая и восьмая заповеди.

Теперь видишь, насколько легко понять Костяных Цветков, если ты знаешь заповеди? Удобно, не так ли?

Я не могу точно сказать, когда ты получишь мое следующее письмо. Я отправляюсь в США, чтобы встретиться с женщиной из Двора Огня Гонконга. Мы сделаем Сан-Франциско городом Песни Тени. После того, как ты посетишь библиотеку Чунциня и получишь ответы на все свои глупые вопросы, ты можешь нам помочь.

Учись хорошо.

С почтением,

- Додзима Ан.

Песня Тени, Песня Сосредоточенности

Масахиро,

Я на борту корабля, идущего в Сан-Франциско. Плавание будет очень долгим. Не будь я в черном цикле, мне пришлось бы питаться командой, чтобы выжить. Холодный Разум хорошо мне в этом служит. Поскольку у меня есть время, позволь мне продолжить твое обучение.

Сдержанность – тот ключ, что открывает Черное Металлическое Яйцо. Первое, что слышит новый Костяной Цветок – «держи себя в руках». Это будет его жизненным кредо, покуда он не обретет Д`а или Окончательную Смерть. Те, кто считает, что это просто запрет – глупы. Разве те, кто следует путями других Дхарм не держат себя в руках? Скажу тебе ясно: это не так.

Несдержанные

Естественно, что слушающие свое П`о себя в руках не держат. Они вопят и рычат, убивают и разрушают. Им не нужна сдержанность. Им нужна боль. Им нужна жестокость и отмщение. А еще – место, где они могли бы выместить свой гнев, потому что они мертвы и они видели Йоми, что свело их с ума. Это безумие – как давление в мочевом пузыре, и они стремятся высвободить свой гнев, выдав его единой струей страданий и возмездия. После этого они чувствуют себя лучше, и иногда они обретают удовлетворение своими деяниями, но сдержанность на первый план не выходит никогда. Я даже думаю, есть ли в их словаре само это слово.

Следующие Ян тоже себя не контролируют. Их слишком манит песня жизни. И они танцуют под нее, как марионетки, которых дергают за ниточки. Они обжираются и сношаются, как собаки. Они потворствуют каждому типу пресыщения и порока, и стремятся испытывать или чувствовать все настолько же остро, как когда-то, пытаясь забыть, что они мертвы и что они – наполовину призраки. Но они, все-таки, наполовину призраки, и потому еда в два раза менее вкусна, секс в два раза менее приятен, а цветы пахнут в два раза слабее. И потому они все сильнее стремятся к чувствам, все сильнее предаются порокам, и их тела, распаленные Ян Ци, заставляют их стремиться чувствовать, что они будто бы помнят биение жизни, все сильнее. В конце концов, три эмоции у них становятся еще более остры, чем при жизни – печаль, разочарование, потеря. И потому Драконы бьются, не желая ни на йоту сдерживать свои распаленные Ян разумы.

А что же с теми, кто строит свою жизнь на принципе баланса? «Конечно», ответишь ты, «они сдерживают себя. Разве баланс не ведет к сдержанности?» Ответ, как ты, наверное, уже догадался – нет. Эти глупые Многоножки не сдерживают себя, а сами сдерживаются балансом. Они могут сделать шаг в нужном им направлении, но им так или иначе придется сделать шаг назад для компенсации. Они даже не могут сказать, кем будут через пять дней, потому что отказались от

судьбы ради баланса. Они надеются, что часто меняя свои лики, они рано или поздно найдут наилучший для себя. Почему бы тогда не искать просветления броском костей или возжигая палочки благовоний перед статуями богов? Это было бы не менее эффективно.

И, в конце концов, остаются наши великие лицемеры, эти чистые души, ищущие свой путь под светом Хунь. Естественно, эти великие люди, царственные души, эти нравственные личности должны держать себя в руках? Если нет, то как бы они были настолько нравственными? Перед тем, как отвечать, мне хочется вздохнуть. Сам этот вопрос болезненен для меня. Похоже, довольно многие считают, что у Журавлей и Теней много общего. Но, стоит заметить, среди таковых нет ни самих Журавлей, ни Теней. Мы познаем. Они познают. Мы не дикие, безумные животные. Они не дикие, безумные животные. Если бы сходства были колодцем, то его глубины не хватило бы, чтобы достичь воды. А теперь сам вопрос. Контролируют ли себя те, кто следуют своему Хунь? Нет. Ими управляют десятки тысяч обязательств, истинных и мнимых. Журавлей, подобно лошадям, ведут обязательства перед призраками, законами, Пятеричным Путем, Путем Восьми Лотосов, смутными понятиями о добре и зле, дорожными знаками и сигналами светофора, каждым знамением, предзнаменованием и знаком судьбы, что они встречают на пути. У них нет ни понятия о самоконтроле, и потому они строят узорчатые клетки для сверчков, которые занимают сами, чтобы защитить себя от познания чего-то большего, чем они сами определили для себя. А потом они кудахтают, как старые девы или куры, когда мы сами избираем свой путь после тщательного обдумывания каждой ситуации. Но не когда они сами себя запирают в клетках мысли и догмы. Видишь разницу? Мы говорим: «Держи себя в руках». Они говорят: «Дай себя заковать». Вот. Теперь ты понимаешь?

Смысл самоконтроля

А что же мы получаем от этого воспеваемого чувства самоконтроля? Ты действительно желал задать этот вопрос, не так ли? Почему мы должны стремиться к этому уровню сдержанности? Или ты желал задать еще более нахальный вопрос: почему ты хочешь быть Костяным Цветком? Если мы не пытаем и убиваем ради удовольствия, если мы не поддерживаем тесную связь со смертными, если мы не играем, примеряя все новые маски, если мы не наслаждаемся, подобно Журавлям, чувством властного лицемерия, то что мы делаем? Какова цель всего этого самоконтроля? Она есть вообще? На этот вопрос мне должен ответить ты. Если ты не можешь представить себе этого, то тебе, похоже, стоит уйти к ним. Тебя никто не заставляет быть Костяным Цветком. Тебя не оглушат ударом по голове и не отвезут в храм Черный Лотос, где насильственно наставят на путь Песни Тени. Наоборот, мы скорее предпочтем не удерживать тебя, если, конечно, ты не уверен, что достаточно контролируешь свое тело и разум, чтобы преуспеть как Костяному Цветку. Если ты чувствуешь, что тебе более по

душе морализаторствовать с Журавлями или скакать с Драконами, я умоляю тебя уйти сейчас и не отнимать у меня времени.

А, так ты не хочешь этого? Тогда я открою тебе, что мы обретаем от самоконтроля. Знания. Ты не можешь контролировать что-либо, если ты того не понимаешь. Чтобы контролировать себя, ты должен познать себя. Познавая себя, ты познаешь других. Познавая нескольких, ты познаешь многих. Познавая многих, ты познаешь мир. Познавая мир – познаешь Десять Тысяч Вещей. Как ты думаешь, почему мы дипломаты и общаемся с другими Шэнь? Из-за наших ярких, общительных натур? Я думаю, нет. Мы дипломаты, потому что мы держим себя в руках и способны заглушить себя в себе, чтобы слушать, что говорят другие. Мы не заняты словами, и потому не будем говорить когда не надо. Мы не заняты честью, и потому не будем оскорблены их грубостью. Мы не заняты предубеждениями, поэтому стереотипы не будут отвлекать нас, подобно звону гнуса над ухом, от их слов. Пустота, Инь, настолько сильны в нас, что можем вместить других – особенно оборотней, которые вечно слишком переполнены собой. Ты не можешь наполнить чашку чаем, если она полна воды. Мы – пустые чашки, и общаясь с Шэнь, мы можем решить впустить их в себя. Заполненный разум не способен чему-либо учиться. Пустой разум вмещает все, что окажется поблизости.

И поэтому мы – книжники. Мы настолько пусты, что нуждаемся в заполнении, И лишь одна вещь способна заполнить пустоту – что мы находим подходящим – знания.

А почему мы шпионы и наемные убийцы? Мы шпионы, потому что лучший шпион тот, которого нет. Нас нет, и поэтому, если мы там – нас там нет. Если мы раскрываем и похищаем их тайны – никто не похищает и раскрывает их тайн. Если наш враг сражен, то нас там не было, чтобы его сразить. Да, я говорю на языке загадок. Слушай не слова, а смысл.

Цель сдержанности

Но что насчет высшей цели, высшего смысла у Костяных Цветов? Есть ли у нас высшая роль под Небесами? Да. Мы связки тела, именуемого Срединным Царством. Мы делаем то, что должно быть сделано, и делаем это тихо. Так что наши усилия не заметны. Мы – сеть, что охватывает всех Шэнь. Мы – посланцы к семьям смертных, оборотням и призракам. Мы даже общаемся, от случая к случаю, с Сянь и Ци`н Та, хотя и тех и других мало заботит наш род.

Когда наступит Шестая Эпоха, она придет, подобно вспышке огня и насилия. Срединное Царство и все под Небесами будет жестоко потрясено. И если не будет нас, что удержат их, то они разлетятся на кусочки. Это придется делать незаметно, чтобы Император Демонов не прознал о нас. Поскольку мы – связки Срединного Царства, стоит ожидать, что нас будут разрывать и трепать. Именно поэтому мы

прочны, как сталь и холодны, как лед. В идеале, мы должны будем удержать мир настолько тихо, что даже Император Демонов не заметил бы нас. Но даже провалив наше задание, мы должны оказаться настолько холодными и стойкими, чтобы вынести тот жар и наказания, что последуют за нашим раскрытием.

Я много думаю о тяжести Шестой Эпохи. Может быть это потому, что я предвижу кровопролитие в Сан-Франциско? Наверное, я попаду в Йоми. Тебе придется найти другого учителя. Получше меня.

Тебе еще столько предстоит увидеть!

С почтением,

- Додзима Ан.

Опасная Дорога

Масахиро,

Отвечу на твой вопрос. Нет, я не думаю, что твой следующий наставник будет лучше меня. Где же твой Холодный Разум? Где же твое осознание? Ты никогда не узришь Второго из Десяти Рассветов, если будешь видеть только мои слова. Оберни их кругом, да и за них поглядеть не помешает. Посмотри сверху. И снизу. А кто сказал, что будет легко?

Песне Тени следовать нелегко. Путь недеяния может оказаться настолько же сложен, как и путь деяния. Холодный Разум – ничто иное, как вызов. Пребывание в покое, когда вокруг – безумие, может привести Костяного Цветка к неудовлетворенности. Если выводы твоей семьи будут поспешными, а твои – нет, то тебя могут начать подозревать или обвинить в симпатии врагам. В целом, Костяные Цветы более склонны к анализу, чем представители других Дхарм. И из-за наших точек зрения мы можем оказаться на позиции адвоката дьявола (хоть и не так, как делают Тигры-Дьяволы). Наш голос раздается тогда, когда наша семья слишком быстро и слишком несдержанно избирает путь деяния. Тщательнейшим образом изучай любые пути, на которые другие вступают, не очень заботясь проанализировать их.

Другой соблазн, что сбивает Костяных Цветков с пути – жаркие объятия Ян. Этот источник питает нас, как голодного питает горячая еда, и тянет нас назад, к дням жизни. Он лжет нам и наполняет соблазном наш разум, подобно тому, как яркими игрушками соблазняют ребенка. Масахиро, Второе Дыхание все еще внове для тебя, и потому притяжение Ян все еще сильно. Я знаю твое желание поглощать Ян, забыть рассудительность, поддаться душе Огня. Не стоит. Даже будучи полными Ян, мы – мертвы. И почему не будет лучшим признать это? В молодости мы называем Ян Потным Возбужденным Мужиком, потому что

он желает нас, и готов пообещать все, что угодно, чтобы овладеть нами. Значительно чаще, чем хочется, мы сожалеем, что он у нас вообще есть. Повзрослев, мы отталкиваем Потного Возбужденного Мужика и его пустые обещания. С течением времени и продвижением по пути Дхармы, влечение к жарким, суматошным дням жизни постепенно истаивает, и Ян становится просто еще одним источником знаний, хоть и достаточно опасным. Ты можешь учиться у Потного Мужика, но поддерживай Холодный Разум.

Есть и другие опасности. Если Ян – потный мужик, то П`о – взбешенный демон. Демон может сбить тебя с пути Дхармы с возмутительной легкостью. Демон тоже обещает – мощь, превосходство в бою, победу. Не слушай его. Из всех Дхарм, только мы можем полностью обойтись без фокусов Демона. Другим необходим в бою Демон из-за преимуществ, которые они получают от Сил Демона. Это не наш метод. Костяные Цветы – не колотящие себя в грудь деревенщины или драчуны. Мы не созданы для прямого, открытого боя (хотя можем выдержать его достаточно легко). Наши навыки сосредоточены вокруг тихого познания, маскировки, шпионажа и убийства. Мы можем воззвать к Синтаю Кости и другим силам Инь.

Ошибки

По мере продвижения по своему пути, ты выучишь эти и другие сложные уроки. Надеюсь, что я смогу подготовить тебя к этим случаям.

Случаям, о которых я сейчас думаю.

Костяные Цветы в течение столетий совершали ошибки. Мне хочется думать, что я помогу тебе избежать их. Но ты молод, и можешь иногда сбиваться с пути. Если ты сделаешь правильные ошибки, то у тебя будет возможность сделать и другие. В конце концов, выигрывает тот, кто делает неправильный ход предпоследним.

Позволь мне дать тебе несколько советов.

При разговоре с призраками, опирайся на логику, а не чувства и эмоции. Они созданы страстями, и разгоряченный разум может восстановить их против тебя или спровоцировать их.

Костяные Цветы смотрят и постигают. Мы не создания конфликта. Однако не путай это с невозможностью влиять на миры. Если ты осознаешь, что необходимо что-то предпринять, то обратись к Бьющемуся Дракону или Тигру-Дьяволу. Если они понимают собственную Дхарму, то они сделают, что мы рекомендуем.

Не слишком увлекайся Мирами за Стеной, забыв о Срединном Царстве.

Стремись не путать символическое с буквальным. Это дело дураков. Делай свою работу, а они пусть делают свою. Или тебя примут за одного из них.

Видишь тут загадку? Нет? Спроси себя почему. Они везде.

Искренне твой,

- Додзима Ан.

Прутья рассыпавшегося веника легко ломаются

Масахиро,

Боюсь, что я забыл объяснить тебе некоторые важные элементы жизни Гуй-дзин. Мой собственный путь завел меня туда, куда я не думал столь скоро возвращаться, и я не принял во внимание твое положение. Я поведал тебе о важности Инь и Холодного Разума, об одиночестве и учении, но я не дал тебе ни малейшего понятия о важности семьи. Нижайше прошу прощения за свою оплошность.

Возьми один прут веника, согни его и он сломается. Возьми веник, согни его и он не переломится. Также и у Гуй-дзин. Журавль без семьи – капитан без корабля. Тигр-Дьявол без семьи – оружие, которое некому держать. Дракон без семьи – костер, который никого не греет. Многоножка без семьи – скоморох без зрителей. Костяной Цветок без семьи – опытный учитель без учеников. Ладонь с одним пальцем не удержит ничего.

Я очень часто утверждал, что последователи других Дхарм стесняют следующих Песне Тени. Хоть так и может казаться, часто этого не случается. Сюэ мудро создавал Гуй-дзин, наши возможности и наши ограничения. Он знал, что одно учение, способное вместить всю важность Второго Дыхания, окажется настолько сложно, что немногие смогут его осознать. Таким образом, он разделил драгоценный камень на части, чтобы мы могли смотреть только на одну его грань единовременно.

Костяные Цветы – отнюдь не замерзшие дети, которые ждут, что родители позовут их домой. Но мы и не независимы от других Дхарм, если не зайдем слишком далеко в поисках просветления. Пока ты не станешь старейшиной, правильные отношения с другими Дхармами будут одной из форм взаимозависимости. Учись у них, чему можешь. И сам учи их тому, что они поймут. Маленькое уточнение – наши загадки непонятны для большинства наших собратьев, за исключением Тысячи Шепотов.

Поддержание взаимоотношений между Дхармами – одна из наших задач. Драконы лишают нас неуверенности, в то время как мы

сдерживаем их излишнюю порывистость. Мы охлаждаем ярость Тигров-Дьяволов, в то время, как они заставляют нас действовать. Журавли распространяют наши знания в нужные места под Небесами, а мы подталкиваем их к познанию того, на что они иначе не обратили бы внимания. Многоножек мы учим сдержанности, а в обмен получаем гибкость. Именно поэтому старейшины считают наилучшими те семьи, в которых есть Гуй-дзин каждой Дхармы и каждого Пути. Мы становимся мудрее все вместе, а не порознь. Не забывай это.

Альтернативой смешанной семье может стать, конечно, семья Костяных Цветков. Масахиро, это, несомненно, опасно. Мы знающи, но часто не можем правильно применить эти знания. У нас случаются проблемы в общении со смертными из-за отметин, временных и постоянных, которые оставляет на наших лицах используемое нами Инь. Нас парализует наш постоянный рассудительный анализ ситуаций. Мы ловки, но не сильны физически, умелы, но нас сложно чем-то увлечь, осторожны, но не эмоциональны. Зачастую мы имеем больше общего с мертвыми, чем с живыми. И с этим могут быть проблемы.

Но если что-то надо сделать незаметно, то это наша сфера. Если придется вязать узлы дипломатии, то рядом я не пожелаю увидеть представителей любой другой Дхармы. Есть вещи, которые Костяные Цветы делают лучше других. И это мы должны заниматься в одиночку. Это тебе тоже забывать не стоит.

С уважением,

- Додзима Ан.

Слышать песню

Масахиро,

Иногда я думаю, слышишь ли ты ее? Я думаю об этом, сидя над листом бумаги с авторучкой в руке. Слышишь ли ты ее? Что ты слышишь еще? Что ты помнишь из того, что перестал слышать? Не стоит хмуриться. Это полезное качество.

Иногда случается так, что Гуй-дзин начинает слышать Песню Тени. Зов знаний и шарм неслышности могут оказаться настолько мягкими, что становятся слышимы и другие песни. Может быть, Костяной Цветок просто оказывается несбалансирован в сторону Ян, и его тянет к неистовой теплоте этой энергии. В первые 50 лет после обретения Второго Дыхания эксперименты с Дхармами для Гуй-дзин вполне обычны. Многие не уверены, что хотели бы продолжить начатые до смерти дела. Некоторые пытаются следовать Песне Тени и обнаруживают, что путь познающего Инь слишком узок. Другие находят Тигров-Дьяволов слишком бездумными в их жестокости, а Бьющихся Драконов – слишком предающимися самообману в их безвкусной и

сатиричной имитации жизни.

Один Момент Ослепления способен вернуть вампира на годы назад в его дхармическом пути, а в случае со старейшинами и Мандаринами – и на столетия.

Ты этого не хочешь.

На твоем текущем уровне познания ты теряешь очень немногое и быстро это восстанавливаешь. Но по мере роста твоей просветленности, Моменты Ослепления вредят тебе. Гуй-дзин других Дхарм тоже переживают подобное. Иногда они сходят со своего пути. Иногда они вступают на наш.

Мы – не закрытый клуб. Принимается и поощряется всякий, кто желает слушать Безмолвную Песнь. Время само укажет, подходят ли они Песне Тени или нет. Следующие по другим путям Дхармы свободно могут присоединяться к нам, хотя они могут обнаружить, что переход не так уж и прост, как они надеялись.

Часто случается так, что считавшие себя Тиграми-Дьяволами оказываются просто обиженными детьми, скрывшими свои огорчения. Они следуют пути Небесного Демона потому, что он лучше всего подходит для наказания тех, кто обидел их при жизни. Как только после смерти обидчика их гнев успокаивается, жестокость и отмщение начинает казаться бессмысленными. Многие из них видят Безмолвную Песнь как путь их дальнейшего дхармического развития.

Блистательные Журавли с течением времени могут осознать, что сама по себе нравственность – не то, что они действительно желали, обнаружив, что ограничения и нравственные наставления, что они так высоко ценили, начинают раздражать уже через десять лет. Они могут обнаружить, что знания и Холодный Разум Костяных Цветов дают им то же спокойствие, что и Путь Блистательного Журавля, но без его нравственных рамок.

Многоножки часто устают отбрасывать свои жизни. Даже у самой большой луковицы определенное количество слоев. Многие покидают Путь Тысячи Шепотов, услышав Песню Тени. Она успокаивает их после шума множества разных голосов в их головах.

Бьющийся Дракон может стать Костяным Цветком только полностью переоценив свой подход ко Второму Дыханию. Там, где Дракон громогласен и нахален, Костяные Цветы – тихи и вежливы. В отличие от других Дхарм, Бьющиеся Драконы редко случайно переходят на Безмолвную Песнь. Сложно найти два более разных пути. Драконы ценят страсть, эмоции, близость к жизни – все, что не нужно нам. Те редкие Драконы, вступающие на путь Песни Тени всегда стремятся сбежать от резкого и грохочущего шума и хаоса их прежней Дхармы.

И вполне обычно представителям так называемых еретических Дхарм тяготиться своими путями. Ереси обычно прорастают на задворках Срединного Царства, и стоит Гуй-дзин переехать из тех мест в более цивилизованные районы, как они начинают осознавать всю неразумность их прежних воззрений. Многие еретики приходят к Песне Тени из-за нашей политики холодной непредубежденности. Это делает нас менее опасными, чем другие Дхармы, представители которых скорее всего объявят еретиков акума просто автоматически, на чистом рефлексе.

Гуй-дзин, избравшие Пламя Возрождающегося Феникса как свой путь просветления, оставляют его, увидев как одно поколение их смертной семьи дряхлеет и умирает. Сопровождающая этот опыт боль учит их ценности сдерживания своей тяги к миру живых. Песня Тени, из-за своего принципа защиты семьи, может быть более спокойной и менее проблематичной альтернативой Пламени Возрождающегося Феникса.

Следующие Буре Внутреннего Фокуса могут стать Костяными Цветами, но им придется полностью пересмотреть свои взгляды. Фокусы должны осознать, что искомого ими покоя можно гораздо легче достичь холодным самоконтролем Черного Металлического Яйца, чем в безумных попытках направить одну силу на другую, чтобы они погасили друг друга.

Аналогично, Лики Богов способны стать Костяными Цветами, отказавшись от их идеи божественности. Они здесь, чтобы служить Небесам, а не для того, чтобы быть господами. Если они хотят чем-то

повелевать, им сначала стоит научиться управлять собой.

Бирюзовые Покрова очень близки к тому, чтобы быть Костяными Цветами, но они все еще этого не осознают. Они общаются с призраками, они осознают Инь, но не могут отбросить устаревшие методы общения с духами. Если бы они могли забыть о своих суеверных табу и воспринять чистоту Инь, то последователи Духа Живой Земли могли бы стать великолепными Костяными Цветами.

То же однажды случится и с тобой. Я надеюсь увидеть это сам, когда ты приедешь помочь мне очистить Сан-Франциско от Кин-дзин.

С почтением,

- Додзима Ан.

Темные тайны

Масахиро,

Даже при наличии Холодного Разума тебя могут переполнять боль и отчаяние. Кин-дзин этого проклятого города много нам задолжали, и я чувствую как моя сдержанность ускользает. Я должен оставаться холоден и спокоен, наш путь – недеяние. Даже и не думай, Масахиро, что мы безупречны. Это ведет к гордыне, а гордыня - привилегия глупых Журавлей. Наша Песня темна и опасна. Она заводит нас туда, куда по молодости лучше нос не совать. Да, Масахиро, я имею в виду Йоми, Тысячу Преисподен Повелителей Яма.

Никто не знает о Йоми больше Костяных Цветов. Мы ходим по Мирам Духов так часто, что это уже вошло в легенды. И хоть Йоми – наихудшая из целей путешествия, мы всегда готовы к новому способу обретения знаний, даже если эти знания вырезаются на нашей плоти самими Повелителями Яма. Мы активно изучаем преисподнии. Они поражают нас. Мы собираем данные о Йоми столь же неустанно, как ребенок расчесывает болячку. Боль, обретенная в Мирах Йоми остается с нами. Она преследует нас в тишине, и если это касается одного Костяного Цветка, то значит, это касается большей части нас. Мы можем глубоко уйти в раздумья, размышляя над этими страданиями.

Многое может заполнить пустую чашку Инь. Потный Мужик Ян может заполнить ее и уничтожить наш Холодный Разум. Ее может заполнить нектар знаний и провести нас дальше по пути Дхармы. Но нас может заполнить и другая субстанция. Ты знаешь, что это? Вспомни Йоми, Масахиро. Теперь ты понял? Да, это боль.

Когда мы вспоминаем страдания Йоми, большинство, но не все, из следующих Безмолвной Песне испытывают импульс, воскрешающий эту боль. Сколько раз тебе приходилось проводить лезвием только что

заточенного ножа по собственной белой коже – предплечья, плеча, бедра – чтобы просто почувствовать необычайное избавление и следующий за ним покой? Стоит думать, меньше, чем я. Возможно, это один из способов самосовершенствования или небольшой кусочек того пира, который нам накрывали в Йоми. Именно поэтому Йоми поражает нас, и именно поэтому мы, представители нашей Дхарм, часто наведываемся туда. Мы хорошо понимаем слухи, которые распространяются об Эмма-о и о том, что происходит между ним и его служительницами - сикомэ в замке Кюден ада Какури. Его жажда боли, похоже, разделяется большинством следующих нашей Дхармой.

Мы знаем эти преисподнии

Однако давай лучше поговорим о Йоми, чем о наших постыдных тайнах. Самый хорошо известный Костяным Цветам ад – Какури. Если так можно выразиться, это самая приятная для нас преисподняя. Она темна и холодна, как мы. И она обманывает, как и мы. Даже ужасающие сикомэ для нас не секрет – большая их часть когда-то следовала тем же путем Поющей Тени, что и мы. Когда полностью понимаешь демона и то, что ей движет, делает ли это ее более или менее неприятной? Подумай над этим.

Другие преисподнии мы понимаем менее полно, хоть и предпочитаем ориентированные на Инь. Порочный Город Микабоси, Бездна Соли и Железа У Хуа, ад Падения[2] Чу Сао следуют тем принципам, которые мы уважаем и понимаем. Нельзя сказать, что это уменьшает страдания, но с чисто объективной точки зрения преисподнии Инь настолько… эстетичны, что ими нельзя не восхищаться. Даже в боли и мучении Холодный Разум позволяет нам наблюдать и познавать.

Другие преисподнии выглядят менее приемлемыми. Преисподнии Ян и вовсе отвратительны. Ад Копошащихся Личинок, преисподняя Разрезания на Куски, ад Кипящей Нефти и особенно ад Тоу Му Свежевания Заживо очень страшны для Костяных Цветков. Сама их природа выжигает Инь, которое дает нам нашу внимательность, наше самообладание и рациональность, подобно тому, как раскаленный прут выжигает глаза. Но, тем не менее, мы ходим и туда. Да, это причиняет боль. Но на то и преисподняя, чтобы причинять боль. Для последователей Песни Тени, боль – честная цена за знания. Да, страдания неописуемы. Да, многие не возвращаются. Но знание, полученное без усилий и жертв – рядовое знание, и пользы не имеет.

Старейшины Костяных Цветов часто ходят в Йоми, чтобы узнать их получше. И надеясь найти способ, чтобы хотя бы смягчить наступление Шестой Эпохи. Шпионя в Адах, они выискивают все, что можно узнать о важных Повелителях Яма. Иногда они даже возвращаются, чтобы поделиться сведениями. *Красная Книга Железного Моста* с ее длинным перечислением и описанием Преисподен была написана одним таким отважным старейшиной. *Журавль Со Сломанными Крыльями* тоже был

написан старейшиной Костяных Цветов, но за время пребывания в Йоми она была совращена Повелителями Яма, и перешла на службу к ним или после или во время написания этой опасной книги.

Цена и ценность падения

Вопрос падения для Костяных Цветов остается спорным. Обычное – и единственно приемлемое обществом – мнение об акума заключается в том, что они мерзки и должны быть убиты как можно быстрее. Но, честно говоря, немногие Костяные Цветы придерживаются этого мнения. Остальные же разделились на два лагеря – или тому, что с очень большим натягом можно назвать сектами – известные, как Пустая Рука и Остроги. Пустые Руки считают, что должны хранить себя от совращения Повелителями Яма, и потому не должны вмешиваться в чужой поиск знаний. Остроги, в свою очередь, считают, что обнаружение акума – отличный способ узнать побольше о Повелителях Яма и их целях, безжалостно пытая падших. Остроги, возможно, самые рассудительные из Костяных Цветов. Они сделают и скажут все, чтобы получить от акума информацию. Большинство Костяных Цветов предпочитают действовать уговорами и лестью, но кое-кто считает, что информация, указывающая даже на членов их собственной семьи, и обретенная при помощи пыток, изымается прямиком из Йоми, и содержит знания о преисподнях и намерениях Повелителей Яма.

Могущественные представители других Дхарм давно уже поговаривают о распространенности акума в наших рядах. Большей частью, это всего лишь бесплодные слухи, которые Холодный Разум мудро отметает. Но мы никогда не должны дать нашим критикам возможности обосновать свои обвинения. Песня Тени горда своей тягой к поиску знаний, как и ответственному и подходящему ее использованию. Среди Бодхисаттв Костяных Цветов есть заключившие сделки с Повелителями Яма. Мы вправе иметь доступ к любой подходящей нам информации, включая многие книги по демонологии, инфернализму и похожим деликатным вопросам. Неумное поведение некоторых Костяных Цветков, которым не хватает рассудительности, ставит это право под угрозу, давая возможность обвинить нас в укрывании акума. Это ослабляет наши уверения, что сосредоточенность на Черном Металлическом Яйце не дает нам принимать поспешные и необдуманные решения, вроде перехода на службу Повелителям Яма. Наши старейшины (даже из Пустых Рук) уничтожали ту молодежь, что давала повод возникнуть таким подозрениям.

Честно говоря, Повелителям Яма сложно получить себе в услужение Костяного Цветка. Наша холодная натура редко реагирует на ту наживку, которой они нас соблазняют. Единственное, что как ничто другое, притягивает Костяного Цветка – их тайные знания. Если у нас и есть какая-то страсть, то это обретение знаний. И Повелителям Яма очень хорошо это известно. Когда им удается в обмен на информацию заполучить себе Костяного Цветка, то эта информация касается самих

Повелителей Яма. Наши познания о них обширны, но я сомневаюсь, что за эти знания не пришлось платить. Я слышал, как старейшины говорили, что Песня Тени заключает эти темные сделки с выгодой для себя. И эту загадку мне еще предстоит разгадать.

Цикл движется

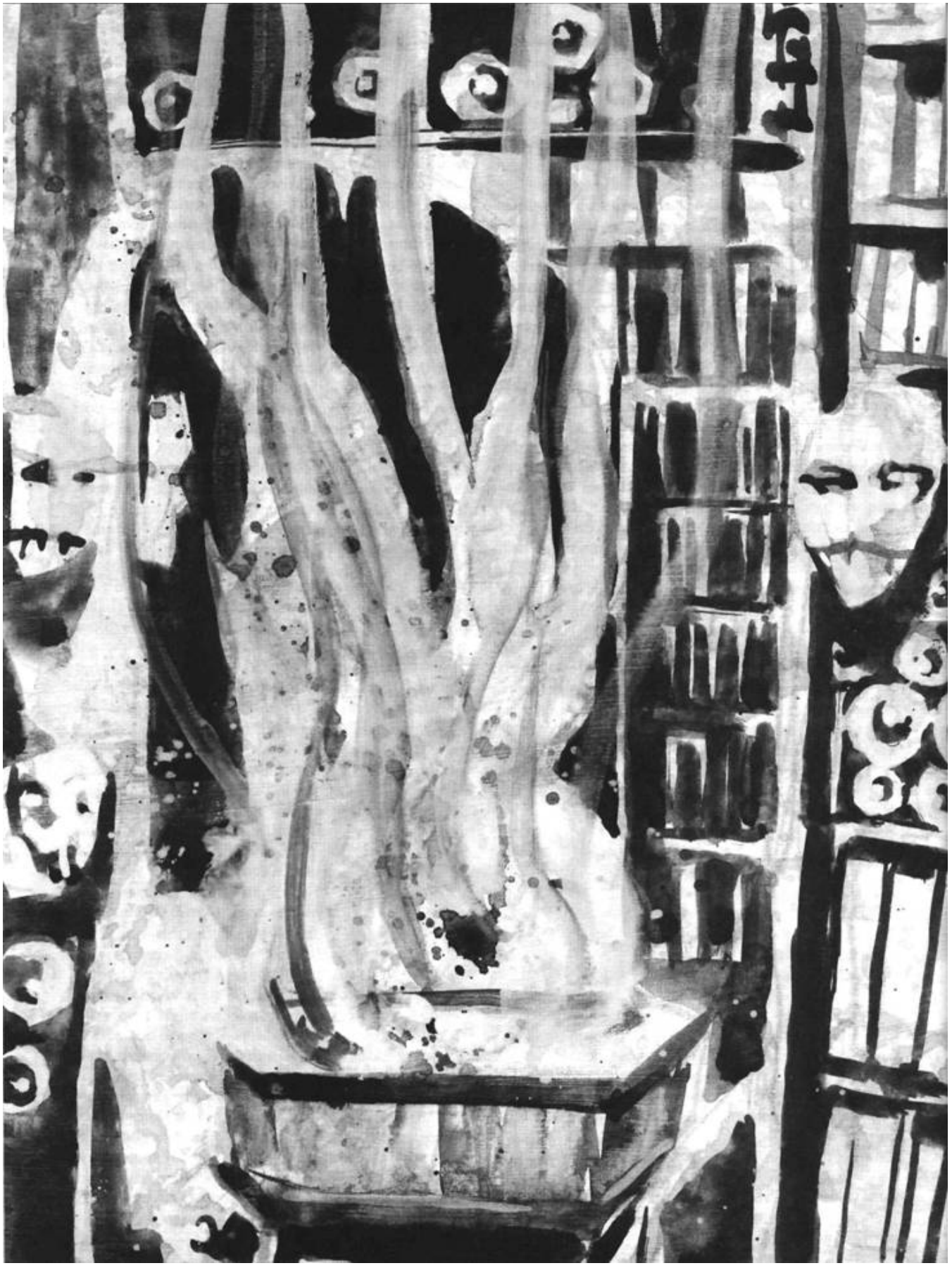
Мы не игнорируем мощь Повелителей Яма или их злокозненность. Но мы и не напуганы или поражены ими. Наверняка существует какой-то механизм, движущий Колесо Эпох, и Повелители Яма великолепно исполняют волю Небес. Помни, что лучшее для Цикла – не всегда лучшее для Гуй-дзин, смертных и других Шэнь. То, что удовлетворяет нашим нуждам, и то, что для нас удобно, мы называем добром. А то, что вызывает неудобства или боль – злом. Однако Циклу нет дела до желаний обитателей Срединного Царства. Это – образец Холодного Разума, действующий ни ради нашей пользы, ни ради наших страданий. Нам сопутствует удача – и мы утверждаем, что вселенная добра к нам. При неудаче мы сокрушаемся о жестокости мира. Но ни одно из этих мнений не имеет значения.

Знания о буре и вероятность быть смытым дождем, унесенным ветром и разраженным молнией – две совершенно разные вещи. Повелители Яма всего лишь исполняют – и достаточно хорошо – свои задачи, данные им Небесами. Но это не значит, что обитатели Срединного Царства должны метнуть себя под кармическое колесо. Шестая Эпоха приближается. И когда она разразится, это будет подобно буре, и все Срединное Царство будет сорвано со своего места. Прокладывая основы взаимопонимания между Шэнь и собирая информацию о намерениях Повелителей Яма, мы, возможно, сможем спасти Срединное Царство от худшего из ударов.

Надеюсь, ты скоро сможешь ко мне присоединиться.

С почтением,

- Додзима Ан.



[1] — Имеется в виду период правления Цинь Шихуан-ди, во время которого были сожжены все книги, кроме медицинских, гадательных,

сельскохозяйственных календарей и астрономических таблиц, по которым указывались даты солнечных и лунных затмений. Тогда же было заживо закопано 460 ученых-конфуцианцев. [Наверх]

[2] — В смысле – падения вниз. [Наверх]

‹ Глава 1. Спокойствие Теней | вверх | Глава 3. Множество Тихих Троп ›

11 255
1 000
685

Погадать на отношения, гадания на мужчину

Все оттенки Тьмы

Глава 3. Множество Тихих Троп

В Срединном Царстве

Дхарма – путь к просветлению. Это система мировоззрения, основанная Великим Архатом Сюэ, чтобы помочь просветлиться другим и, таким образом, дать хоть кому-то из Голодных Духов искупить свои грехи. Последователей Песни Тени больше ничего не объединяет. Они могут быть разных полов, социальных слоев, религиозных воззрений и говорить на разных языках. Все Дхармы имеют в себе различия, появляющиеся в зависимости от интерпретации системы воззрений. И Песня Тени – не исключение. По этой причине каждый Двор накладывает на Дхарму свой небольшой отпечаток. И, что самое важное, не каждый Двор считает все восемь заповедей равноценными.

Книжники Квинконса

Как и в большинстве других случаев, Китай – культурный центр Костяных Цветков. Пять Царственных Дворов играют важную роль во всем, что связано с Дхармой, и стереотипный образ Костяного Цветка - мрачного книжника ведет свое происхождение именно оттуда. Чунцин – столица Костяных Цветов, но другие Дворы тоже важны для слушающих Безмолвную Песню.

Двор Кости Чунциня

Чунцин, узел множества несущих Инь Драконьих Линий, стал столицей Дхармы Песня Тени. Хоть это и не главный город Квинтета, в нем больше представителей Песни Тени, чем других Дхарм. Костяные Цветы составляют больше половины его населения.

Их тяга к знаниям находит свое наибольшее выражение в великой библиотеке Чунциня. Огромный подземный комплекс – одно из священнейших мест для представителей этой Дхармы. Он хранит разнообразные свитки, книги и артефакты, относящиеся к периоду Меру, некромантии, Кин-дзин, падению Цао-лата, просветлению Сюэ, демонологии, Непостоянному Миру и истории Срединного Царства. И еще больше хранится в частных коллекциях местных старейшин. В Чунцине хранится не меньше двух копий *Журавля Со Сломанными Крыльями*. Одна копия этого зловещего трактата о Шестой Эпохе хранится в охраняемом схроне библиотеки, а вторая – в коллекции самой Предка Кости.

Для смертных, Чунцин – административный центр аграрного региона, и некоторые другие Дворы считают его достаточно отсталым. Однако Двор Кости счастлив, что находится вдали от огромных скопищ смертных и Шэнь. Знания легче хранить, если они находятся вдали от безумия городов, вроде Пекина, Токио, Гонконга и Сингапура. Дистанция, которую они поддерживают со сверхурбанизированными районами восточного побережья Китая, защищает их от декаданса, эти районы пропитавшего.

Ортодоксы Дхармы, Поющие Тени Двора Кости стараются относиться ко всем восьми заповедям с одинаковым пиететом. Теоретически, все Костяные Цветы рано или поздно посещают Чунцин – поучиться у старейшин, уточнить что-либо в библиотеке или пополнить ее своей мудростью. Поэтому Предок Кости уверена, что ее ученики и собратья ценят все заповеди Дхармы.

Двор Плоти Шанхая

Двор Плоти Шанхая – крепость тех Костяных Цветов, что больше увлечены искусством войны и шпионажа. Шанхай и прилегающие провинции не место для большинства ученых, но мастера войны там весьма распространены. Нужда в шпионах и наемных убийцах там так велика, что Костяные Цветы всего Срединного Царства съезжаются туда, чтобы предложить свои услуги.

Убийство в 1938 Предка Двора Плоти, совершенное могущественной семьей Черная Волна, состоящей исключительно из Костяных Цветов - наемных убийц, запятнало позором Поющих Теней Шанхая. Но, тем не менее, из-за того, что город битком набит тренированными наемными убийцами, даже могущественные Гуй-дзин достаточно осторожны, чтобы не говорить чего-либо неуважительного. В Шанхае много семей, члены которой принадлежат к одной Дхарме. И большинство из них следуют Песне Тени. Ледяное спокойствие, распространяемое этими семьями можно едва ли не руками потрогать. Немногие Гуй-дзин заинтересованы в общении с этими холодными, методичными мастерами Окончательной Смерти.

Черный рынок Шанхая – место встреч Костяных Цветов. Они, в основном, собираются у информаторов, где получают информацию о своих оппонентах и популяции Гуй-дзин города. Из всех городов Срединного Царства, только в Шанхае обладание точной информацией о своих противниках означает разницу между жизнью и Окончательной Смертью. Вообще, семьи Костяных Цветов редко сходятся в бою. Вместо этого они упражняются в дипломатии. А если все доступные дипломатические увертки не принесли пользы, всегда есть возможность быстрого, тихого убийства. В тех крайне редких случаях, когда Костяные Цветы выбирают «победу после боя», схватка происходит с немыслимой скоростью, ужасающе жестоко и раздражающе тихо. Меньше, чем через 30 секунд одна семья встречает Окончательную

Смерть, а другая исчезает.

Двор Нефрита Чанъаня

Ученейшие из ученых, Костяные Цветы Двора Нефрита заучивают важные труды по культуре и философии Гуй-дзин. Из всех заповедей важнейшими считаются относящиеся к обучению, а также вторая, посвященная защите семьи. Постоянными темами общения для местных Костяных Цветов являются взаимопонимание и взаимодействие Дхарм.

Во Дворе Нефрита, в монастыре Шаолинь находится резиденция Знатоков Пятеричного Пути, величайшей из существующих ныне семей. Ее членом является Бодхисаттва Костяных Цветов Чжао Цзайкэнь, отвечающий на вопросы о пути Песни Тени. Однако для непросветленных его слова подобны крайне сложным загадкам. Когда его спросили о дате начала Шестой Эпохи, он ответил: «Вы видите что-то, когда смотрите на это. Сейчас - закройте глаза».

Двор Крови Пекина

Костяные Цветы Двора Крови Пекина больше всего озабочены своими образами. Они тщательно следуют всем протоколам. Входя в правительство, они, чаще всего, проводят ритуалы. Смысл их существования – обряды, магические и нет. Хоть некоторые и говорят, что они являются наиболее достойными представителями своей Дхармы, мнение большинства заключается в том, что они тратят слишком много времени на ненужные обряды, и слишком мало времени посвящают обучению, которое, теоретически, и является смыслом существования Костяных Цветов. Однако их положение можно понять. Двор Крови целиком погряз в излишних формальностях, стараясь быть образцом для Квинконса и Срединного Царства. А поскольку другие Дворы следуют воле Двора Крови не слишком точно, то Пекин чувствует, что должен быть более, чем формальным, чтобы поддерживать достаточный уровень порядка в Срединном Царстве.

С одной стороны, это дает Песне Тени достаточный баланс между всеми восемью заповедями. Костяные Цветы Двора Крови доходят до крайностей, стараясь придавать одинаковую значимость всем восьми. Через это они стремятся снизить едва ли не еретический уровень расхождений, демонстрируемый последователями Песни Тени других Дворов. Хоть Костяные Цветы Двора Крови и не настолько известны своими познаниями, как их собратья из Чунциня, Чанъаня или других районов, они являются образцами поведения для других последователей Песни Тени.

Двор Огня Гонконга

Костяные Цветы Двора Огня – возможно, наилучшие дипломаты из всех последователей Песни Тени. И неудивительно – ни один другой город Срединного Царства не имеет такой долгой истории иностранной

оккупации. Да и многие другие Шэнь называют Гонконг своим домом, что делает дипломатию Костяных Цветов еще более необходимой – чтобы предотвратить столкновения мириадов фракций. И именно из-за их дипломатии положение Костяных Цветков сейчас очень незавидно.

После захвата Британией Гонконга, на него обрушился настоящий поток заморских Шэнь. И это едва не привело к полномасштабной войне Гуй-дзин, Кин-дзин и мириадов других сверхъестественных оккупантов. И только вмешательство нескольких семей Костяных Цветов предотвратило сражение, на которое стянулись бы Ши, охотники за нечистью, со всего Китая.

Оккупация все тянулась, и стало ясно, что Костяные Цветы нужны как буфер между фракциями Шэнь Азии и гвейлоу. Они приняли это задачу, и исполняли свои обязанности с изысканным достоинством и элегантностью. В течение этого времени взаимоотношения с Кин-дзин были легки и взаимовыгодны. Но наступил 1997.

Хрупкий мир, созданный Костяными Цветами стал подобен карточному домику, когда Квинконс решил силой отнять у Кин-дзин Гонконг. Костяные Цветы оказались между молотом Квинконса и наковальней Кин-дзин. Установив на удивление прочный мир между фракциями, Костяные Цветы обнаружили, что Квинконс наплевал на их усилия и принял решение зачистить город от гвейлоу. Этого было достаточно, чтобы многие не слишком рассудительные Костяные Цветы почувствовали горечь разочарования.

И наконец, многие Костяные Цветы (относительно) прозападных Праведных Демонов Коулуна все еще намерены поддерживать заключенные соглашения с Кин-дзин, хоть ни один Костяной Цветок и не устанавливал Гуаньси с Анъо Чунем, главой Демонов. В 1998 году они особенно желали установить связи с Тремером Оливером Трейсом, которого они все считали как воспитанным, так и в высшей степени сведущим в искусстве чародейства. Однако весной 1999 Трейс сам привел эти взаимоотношения к концу, передав найденную копию *Феникса, Обезьяны, Крысы* – предположительно, утерянной книги Гуй-дзин – своему начальнику, Томасу Уинчему. Вскоре после этого Трейс пропал, и ходят слухи, что Костяные Цветы убедительно доказали ему, насколько он был неправ.

Также Гонконг ставит под вопрос взаимоотношения с другими Шэнь, обладая как значительным числом Драконьих Гнезд, так и хенгейокай, Ци`н Та и Гуй-дзин, рвущимися получить к ним доступ. Это вечный вызов многим семьям-дипломатам этого Двора.

Кроме того, Гонконг – отправная точка немалой части Большого Прыжка. Это база операций знаменитой семьи Коготь Стального Дракона, и если Костяные Цветы отправляются в Сан-Франциско, то они часто используют для выезда Гонконг.

Некроманты Зеленых Дворов

В Корее связи Костяных Цветов с мертвыми уже похожи на манию. Местные последователи Песни Тени более всего почитают первую и третью заповеди. Кто-то называет их тягу к мирам Инь зацикленностью, но старейшины Зеленых Дворов ее уважают и ценят. Кроме того, Песня Тени имеет в Зеленых Дворах больше власти, чем где-либо еще, даже Дворе Кости, потому что некромантия – обычный здесь вид досуга.

По ряду причин Зеленые Дворы оказались зажаты между двумя сильнейшими игроками Срединного Царства, и потому держат полный нейтралитет относительно как китайских, так и японских Дворов. Это вычеркивает политику из основных движущих сил для большинства корейских Гуй-дзин. Вместо этого они обратились к Мирам Инь. Мир Призраков – их основной источник информации. Они оказывают услуги призракам, чтобы те отслеживали активность хенгейокай в Корее, политические изменения в Шанхае, а также происходящее с проданными ими нефритом. Разразившийся в Желтых Источниках шторм выкинул многих призраков в мир живых, и связь с ними в последнее время стала сложной. Несмотря на то, что призраков, готовых предоставлять информацию, стало больше, многие из них разъярены и сбиты с толку хаосом в Загробном Мире.

Чужестранцы

Год назад в Корею прибыли вампиры из Индии, похожие на Кин-дзин, но немного от них отличающиеся, и попросили защиты от вырождающейся семьи Кин-дзин. Они испросили доступа к сети схронов Параллельного Пути. В обмен они предложили свои непревзойденные познания в некромантии и направлении Инь. Предок Зеленых Дворов недолго колебался, и предоставил чужеземцам убежище в самом Сеуле. Индийцы показали такие познания, о возможности существования которых не догадывались даже самые искушенные в некромантии старейшины.

Не стоит, наверное, упоминать о том, что появление этих иностранцев вызвало много толков внутри Дхармы. Большинство Гуй-дзин других Дхарм слышали, что они лишь чрезвычайно знающие ученые, и более ничего. Но среди Костяных Цветов реакция была несколько другой. Представители других Дворов потребовали – насколько вообще может чего-то потребовать последователь Холодного Разума – возможности посещать Сеул и этих чужеземцев. Зеленые Дворы, руководимые советом хитроумных старейшин Костяных Цветов, оказались только счастливы видеть приезжающих Костяных Цветков – за деньги. Они достаточно эффективно сделали из своих гостей платную школу, и теперь получают обещания услуг от Костяных Цветков всего Срединного Царства в обмен на возможность поучиться у этих странных древних мастеров некромантии.

Недавно пошли слухи о том, что сама Госпожа Совершеннейшая

Черная Жемчужина, Мать Теней, ведет семью Благороднейший Бутон Теней - свою свиту – в Сеул. Это заставило поднять от удивления брови многих Костяных Цветов, которые желали бы иметь шанс поучиться у величайшего архата своей Дхармы - рассудительнейшего создания из существующих ныне. Нельзя сказать, что этот слух не вызывает трепет, но ни один Костяной Цветок не признается в такой несдержанности разума.

Торговцы Смертью Японии

Японские Костяные Цветы больше напоминают мудрецов или синтоистских священников. Они больше всего почитают вторую, третью, четвертую и восьмую заповеди. До недавних времен они были дипломатами, общающимися с Желтыми Источниками, но могучий шторм усложнил связи с Империей Нефрита. И что более важно, он вынес многих призраков в земли живых, что является невероятным несчастьем. Костяные Цветы по-прежнему служат посредниками при общении с духами, хотя природа таких взаимоотношений достаточно изменилась.

Многие Костяные Цветы - гаки стремятся помочь японским призракам избавиться от тирании китайских Желтых Источников. Да, японский Загробный Мир, называемый местными Шэнь *Сэнрё*, оккупирован. Недавние происшествия в мирах Инь, как кажется, дают возможность освободить духов предков от тирании Нефритового Императора, и многие Костяные Цветы собирают всю нужную информацию, которая может помочь в этом благом начинании.

Для получения большей информации о Сэнрё смотри **World of Darkness : Tokyo** и **Dark Kingdom of Jade** . Недавний шторм и его последствия освещены в приложении **Wraith : The Oblivion** – **Ends of Empire** .

Дом Гендзи

Костяные Цветы этого Дома спокойны в своих стремлениях. Их тяга к Инь ярко выделается на фоне активной, агрессивной позиции их Дома. Однако эти Костяные Цветы – все еще Гендзи, и потому связаны с современным миром. Информация так же драгоценна, как и Ци, и получают они ее из обильных потоков сведений Интернета.

Современные города Японии – среда обитания Гендзи, и Костяные Цветы составляют большую часть их населения. Кобе, Киото и Токио – их излюбленные места проживания. Южные границы Японии находятся под меньшим вниманием Бисямона, а потому там тоже проживает достаточно много Костяных Цветов Дома Гендзи, даже несмотря на отравленное Ци.

Действительно, Дому Гендзи отравленное Ци, появившееся в результате Ожогов, доставляет мало проблем, как физических, так и

философских. Они решили, что последствия поглощения отравленного Ци – честная плата за вторжение на Запад, начатое ими в 1945 году. Они вернулись в Хиросиму и Нагасаки вместе со смертными, и начали устанавливать связи с Западом, который, как они поняли, вскоре будет весьма влиятелен в Японии. Возможности установления новых связей и альянсов не были упущены. Костяные Цветы внимательно следили за этими благоприятными событиями и вели себя соответственно.

Период японской экспансии дал Костяным Цветам Дома Гендзи немало связей с внешним миром. Не успел еще Император подписать капитуляцию, как последователям Черного Металлического Яйца Дома Гендзи пришлось столкнуться с прибывающими обитателями Запада. Их мастерство дипломатии выковало немало альянсов с разнообразными гайдзинами, как смертными, так и Кин-дзин.

Самый возмутительный союз был заключен с семьей Джованни. Некроманты Кин-дзин оказались самыми первыми и самыми активными гостями сначала в Эдо, а позднее и в Токио. Их навыки некромантии заинтересовали Костяных Цветков Гендзи, которые искали способ обойти Бисямон и сместить баланс сил в Японии. Поющие Тени выяснили, что могут преобразовать и использовать некоторые ритуалы Джованни, но оказалось, что эти техники устрашения и порабощения призраков оказались крайне оскорбительными и грубыми. Старейшины Костяных Цветов как Дома Гендзи, так и Дома Бисямон объявили некромантию Запада мерзостной, а за ее применение приговаривают к Взгляду в Око Небес.

Гендзи сначала относились к Джованни со снисходительностью, поскольку от них, иностранцев, ожидалась невоспитанность, неучтивость и грубость. Но некромантия, которая силой заставляет мертвых подчиняться явно нарушает вторую заповедь Песни Тени. Использование Костяным Цветком любого из запретных ритуалов считается невероятной грубостью, и ему придется здорово постараться, чтобы скрыть свои преступления. Призраки Срединного Царства привыкли, что к ним относятся с уважением, и докладывают об оскорблениях находящемуся поблизости старейшине. Нынешний хаос в Желтых Источниках делает эти доклады хоть и меньшей, но все еще реальной угрозой.

Однако проблемы с Джованни не находятся для Дома Гендзи на первом месте. Прибывающие иностранцы привезли собой немало новых знаний, которые надо исследовать и понять. Помимо знаний, с ними прибыли и Дзайбацу Запада, называемые Технократией. Целью как местных, так и чужеземных Детей Камня является снижение мощи Шэнь в Срединном Царстве. И важнейшей сейчас задачей для Костяных Цветов является проникновение в ряды Дзайбацу и уменьшение их давления на Шэнь Японии. Или, что было бы лучше, использовать Дзайбацу как оружие против Бисямона. Проникновение в ряды и манипулирование Детьми Молнии крайне сложная задача – их версии

Алых Ширм невероятно эффективны.

Гендзи смогли сколотить хрупкий альянс коренных Шэнь против Дзайбацу. В своей войне с Технократами Костяные Цветы идут даже на вербовку чужеземных Шэнь. Ослабление Драконьих Линий в главных городах Японии будет, наверное, еще одним маленьким шагом к покорению местных Шэнь.

Костяные Цветы и Некромантия

Хоть ни один Гуй-дзин не может освоить путей этой Дисциплины, некоторые ритуалы им доступны. Катаян должен быть опытным Инь-ориентированным ритуалистом (Оккультизм 3 и Ритуалы 4), чтобы адаптировать и использовать чужеземные чародейские формулы (а также иметь связь с достаточно знающим Джованни). Любой из базовых ритуалов Некромантии (смотри **Vampire: The Masquerade** , страница 165) может быть освоен Гуй-дзин, став на один уровень выше, чем тот является для Каинита. То есть, ритуал четвертого уровня Прикосновение Трупа (Cadaver's Touch), станет ритуалом пятого уровня.

Обратите внимание, что эти ритуалы служат тем же целям, что и некоторые традиционные ритуалы Гуй-дзин. Но, из-за своего происхождения, ритуалы Каинитов запрещены Костяными Цветами как Дома Гендзи, так и Дома Бисямон. Также, применение этих ритуалов вызывает рябь в потоках местного Ци, аналогичную возникающей во время применения Дисциплин Каинитов (смотри **Kindred Of The East Companion**, страница 122).

Дом Бисямон

В Доме Бисямон ходит шутка, что в их рядах нет последователей Песни Тени. Это, конечно, не так, но многие из них настолько скрытны и тихи, что на их явное существование, за исключением некоторых чиновников в главных городах, не указывает ничто. А чтобы Костяные Цветы оставили свое одиночество и неизвестность, нужно нечто, стоящее этих жертв. Результатом этого является то, что Поющие Тени в Доме Бисямон кажутся очень редкими (для чужих). А те, что есть – находятся на очень хороших местах в феодальной структуре этого Дома.

В отличие от Дворов Китая, Костяные Цветы Дома Бисямон посвятили себя искусствам шпионажа и убийства. Немалая часть учащихся в Даисэцудзан – выходцы из Дома Бисямон (смотри страницу 37). В результате они играют роль, полностью противоположную традиционной роли Костяных Цветов. В кланах Бисямона они не тихие книжники, а элитные, и очень уважаемые наемные убийцы. Они не забывают о служении своим семьям и сбору знаний, но обучение у них

идет, в основном, искусствам шпионажа и войны.

На юге Японии Костяных Цветов Бисямона сравнительно немного – из-за Драконьих Потоков, в которых Ци отравлено Ожогами. Хоть в Кагосиме на острове Кюсю и есть Костяные Цветы, большая их часть ведет себя так, как будто в августе 1945 года Кюсю перестал существовать, а часть Хонсю, к западу от 134 градуса, ушла под воду. Даже Сикоку находится под подозрением, и там лишь три города удостоились присутствия Поющих Теней – Такамацу, Токусима и Коти. Гаки-ученые считают, что наиболее чистая часть Кюсю расположена на север и восток от Киото, хотя Драконьи Линии в Токио и других важных городах по-прежнему слабее, чем должно. Некоторые подозревают, что Дзайбацу предприняло некоторые шаги, чтобы ослабить Линии. Но это всецело проблема Гендзи, которые живут в мегаполисах и должны решать проблемы, ими создаваемые.

Истинная крепость Костяных Цветов Дома Бисямон – север, остров Хоккайдо. Там сконцентрированы все элементы Черного Металлического Яйца – тьма, вода и холод. Драконьи Потоки Инь сильны и не отравлены. А зимой, когда ночи очень долги, у проживающих там Костяных Цветов есть немалая свобода странствий, тренировок или проведения сложных ритуалов.

Костяные Цветы Бисямона, как и многие другие представители этого Дома, предпочитают сельскую местность. Они мастера Синтая Зверя, и, пребывая в черном цикле, нуждаются в подпитке лишь раз в десять ночей. Следовательно, они могут существовать в малонаселенных районах, не очень часто встречаясь со смертным населением. А союзы со многими другими Шэнь - в частности, с Хенгейокай – дают Костяным

Цветам Дома Бисямон большую свободу передвижения по неосвоенным районам, которой у других Гуй-дзин попросту нет. Однако союзы с Дворами Зверей не очень прочны, и потому сельская местность никогда не будет совсем уж безопасной.

Центральные храмы Поющих Теней Дома Бисямон находятся (или не-находятся в некоторых случаях) в сельской местности. Но в Саппоро есть храм, где медитации над Дхармой проводятся старейшиной Костяных Цветов этого Дома. Достаточно много Костяных Цветов Бисямона также проживает в Хакодатэ, Сэндай, Иваки и Токио. В этих городах Инь достаточно сбалансировано, а также наличествуют другие ресурсы, что делает их достойными изучения.

Большой Прыжок

Старейшины Костяных Цветов не намерены изучать лишь известный им мир. Будучи мастерами шпионажа и убийства (а в случае неудачи, дипломатии), Костяные Цветы первыми выдвигаются в районы, намеченные для захвата. Они смягчают сопротивление, уничтожая ключевые фигуры местных властных структур, и, в некоторых случаях, занимают места своих целей. Как только они создадут плацдарм, на местную сцену выходят боевые семьи других Дхарм, вводя в игру уже грубую силу.

Старейшины Поющих Теней разных Дворов, кланов и городов общаются, в основном, чтобы обсудить тщательно продуманные планы других захватов. Их наиболее важной задачей является вторжение в Сан-Франциско. Вторичная цель заключается в наращивании присутствия Костяных Цветов во Дворе Золотого Льва Сингапура. Но из-за недавних событий в Индии их планы несколько изменились.

Сан-Франциско

Костяные Цветы продолжают тихо и аккуратно завоевывать Сан-Франциско. Сейчас там проживает больше китайцев, чем в любом другом городе вне Срединного Царства. Это дает опору Квинконсу и, если понадобится, Песне Тени. В Сан-Франциско Гуй-дзин уже обрели Второе Дыхание. Они первые проснулись на Западе, и не стали Канбудзян. Квинконс посчитал это благоприятным знамением для поселения на западном побережье Северной Америки. Для Двора Огня деловые связи между Сан-Франциско и Гонконгом оказались полезны во время вторжения на новые земли. Этот Двор рассчитывает на немалое влияние в захваченном городе. Поющие Тени благосклонно приняли эту тайную и коварную миссию.

Для остальных Гуй-дзин действия Костяных Цветов в Сан-Франциско – нечто, происходящее на заднем плане более явной попытки захвата Лос-Анжелеса. Под командованием агрессивного Мандарина Хао битвы шли везде и всюду, но под внимательным оком старейшины Костяных

Цветов Цзецзе Ли ситуация стабилизировалась. Хао с достоинством принял свое поражение и посмотрел в Око Небес.

Цзецзе Ли, во-первых и основных, дипломат. Она установила связи с Кин-дзин Лос-Анжелеса и их властными структурами в Сан-Франциско. В Квинконсе это называют ошибкой, но старейшина знает, что пока она ведет переговоры и устанавливает контакты, семья Коготь Стального Дракона и другие Костяные Цветы потихоньку подтачивают мощь Кин-дзин. Однако остается неясным, использует ли старейшина переговоры, чтобы отвлечь своих врагов от идущего захвата, или использует шпионаж Поющих Теней, чтобы ослабить позиции Кин-дзин во время проведения сделок.

Старейшины Костяных Цветов семьи Кога с безмерной благодарностью приняли эти скрытные методы, будучи полностью уверенными, что это даст им захватить этот город для себя и Двора Огня. Пока их кампания продвигается хорошо, и они понемногу отнимают у Кин-дзин контролируемые ими районы. Но Каиниты далеки от поражения.

Для получения большего количества информации о происходящем в Калифорнии смотри книгу **Shadow War**.

Сингапур

Во всех властных структурах Срединного Царства присутствует значительное число Костяных Цветов, за исключением Золотых Дворов. Вообще, сами Золотые Дворы, управляемые Пенангаллан, Поющих Теней интересуют мало. А Двор Золотого Льва Сингапура их, как раз, привлекает. Сюда чаще всего прибывают Костяные Цветы Двора Кости и Зеленых Дворов. Выходцы из Чунциня стремятся в ближайшее десятилетие усилить влияние Костяных Цветов и Двора Кости в Сингапуре. А корейские Костяные Цветы желают оказаться несколько подальше от всех приезжих, желающих поучиться у находящихся сейчас в Сеуле индийских некромантов. Обе стороны ведут себя осторожно, представляя себя в образе полезных помощников и мудрых книжников, а не кого-то, готовящего открытый переворот.

Индия

Недавно полуостров Индостан оказался открыт для вторжения Гуй-дзин. Трое Бодхисаттв - Бьющийся Дракон, Блистательный Журавль и Тигр-Дьявол - уничтожили невероятно могущественного Каинита, но и сами попали в Йоми. В бойне, последовавшей за этой суровой битвой, Кин-дзин сцепились друг с другом, как бешеные животные. Они полностью перебили друг друга, оставив Индию открытой для наступления Гуй-дзин. (Для уточнения деталей обращайтесь к приложению **Vampire : the Masquerade** – **Time of Thin Blood**).

Если немногочисленные последователи еретического Пути

Возрождающегося Феникса не слишком заинтересовались – если проявили интерес вообще – захватом оставленных частей Индии, то Драконы, Журавли и Тигры-Дьяволы, начали полномасштабное вторжение, чтобы отомстить за своих погибших Бодхисаттв. И немногие выжившие Каиниты Индии были уничтожены. Тем временем, Предок Кости направила несколько могущественных семей Костяных Цветов из Чунциня в Ахмадабад, город в штате Гуджарат, находящийся на западном побережье Индии. Поющие Тени – Шэнь Западного Пути, и им очень подходит захват самой западной точки Срединного Царства. Как только Двор Кости укрепит свои позиции в Ахмадабаде, он намеревается захватить север и запад Индии. Это расположит гору Меру в самом центре его владений – что для Двора Кости будет считаться очень благоприятным.

Две Большие Кошки

Лили Чжоу стояла на углу Вашингтона и Гранта в Сан-Франциско и разглядывала вывеску на китайском языке, рекламирующую жареных цыплят и великолепные дим-сам[1]. Не было еще и одиннадцати, и улицы все еще были полны Бегающих Обезьян. Повсюду вокруг она слышала звуки своего родного языка.

Она намеревалась встретиться здесь с Додзимой Аном, чтобы обсудить бой. Костяные Цветы клана Кога пожелали объединить свои силы с Поющими Тенями Двора Огня в следующем шаге против Кин-дзин. Гуй-дзин уже контролировали город на север от Миссии и на восток от Ван Несс. Следующий шаг был направлен на запад, чтобы взять под контроль Гуй-дзин два района, известные как Японский Квартал. Это упрочнит влияние Гуй-дзин и приблизит их к полному контролю города.

Это будет странная встреча. Ей никогда не нравились японцы, но они хотя бы цивилизованны. Она – Костяной Цветок, и была искушена в этикете и дипломатии. И от Додзимы Ана могла ожидать того же.

Она не услышала, как Додзима подкрался к ней сзади, и не пробовала его разглядеть. Ему было приказано придти, применяя Труп Белого Тигра, чтобы не быть замеченным. Он оказался достаточно вежлив, чтобы обратиться к ней на гуандунском диалекте: «Что произойдет с одинокой чудесной птицей, если к ней подбираются две большие кошки, а крылья ее подрезаны?»

Лили Чжоу улыбнулась: «Конечно, она будет съедена».

«Именно так», прошептал Додзима Ан. Рассудительность сковала холодом его слова.

Двумя часами позднее обратился в прах Примоген Тремеров Сан-Франциско. И были проведены новые границы.

Храмы Инь

У Песни Тени есть множество мест, которые она признает священными. Эти храмы зачастую являются центрами обучения, и расположены на богатых Инь Драконьих Гнездах. Хоть такое сочетание Инь и знаний делает их идеальными святынями Костяных Цветов, есть места, где Инь настолько сильно, что они сами по себе становятся важными для Дхармы. Эти места защищают семьи Костяных Цветов, храня их от других Гуй-дзин и Шэнь.

Паломничества в эти храмы часто составляют часть дхармического пути. Однако Поющие Тени не обязаны их посещать. Они странствуют, чтобы поучиться у многомудрых наставников, свериться со старинными трактатами или искупаться в Инь Ци могущественнейших Драконьих Гнезд. Ни один закон не требует паломничеств, но просветления без посещения этих важных мест почти невозможны.

Даисэцудзан (Хоккайдо, Япония). Уровень Стены: 5

Горы Даисэцу образуют «Крышу Хоккайдо», высокогорное плато самого северного и самого холодного острова Японии. В склоне Асахидакэ, самой высокой местной горе, есть пещера, ведущая в сложную сеть тоннелей. Эти тоннели с пещерами и противоположный склон горы образуют один из самых тайных храмов Костяных Цветов, называемый, согласно местности, в которой он расположен, Даисэцудзан. Очень немногие, если таковые есть вообще, Гуй-дзин других Дхарм знают об этом месте познания Инь и изучения боевых искусств. Не все наемные убийцы и шпионы Костяных Цветов обучаются в Даисэцудзан. Это место для лучших из лучших, и его выпускники вселяют страх своей рассудительностью.

Наставник в Даисэцудзан – почтеннейший Куро-сама. Его ход мыслей убийственно прост: тяжело в учении – легко в бою. Чтобы пройти весь срок обучения и не встретить Окончательную Смерть, ученик должен стать очень хорошо подкован в искусствах шпионажа и убийства. Те, кто не смог – никогда не возвращаются из Асахидакэ.

Куро-сама всегда берет, максимум, троих учеников. Но предпочитает тренировать только двоих, и потому может натравить их друг на друга. Обучение у него длится три года, и он разделяет свои уроки на три части. В начале ночи каждый ученик изучает труды величайших стратегов Срединного Царства. В середине ночи Куро-сама ведет их на физические тренировки на склоне горы. И под конец ночи (а также после рассвета, для тех, кто может это выдержать) начинаются медитации на Черное Металлическое Яйцо в центральной пещере у самого сердца горы.

Академические наставления начинаются везде, где Куро-сама

встретит своего ученика. Он начинает с преподавания *Искусства Войны* Сун Цзы, *Книги Пяти Колец* Миямото Мусаси, *Военного Искусства* Чжугэ Ляна и Лю Цзи и многих других. Это Куро-сама использует как фундамент для всего, чему он учит. Затем он начинает обучать их более экзотичным способам шпионажа и убийства – требующим Сил и чародейства. Куро-сама исходит из того, что его ученики будут наемными убийцами высшего класса, а потому им придется убивать только самых невероятных противников. Соответственно, он преподает стратегию и тактику Хенгейокай, а также У Лун[2], У-Кэн[3], Го Камисори Гама[4] и других группировок Детей Молнии. Познания Куро-сама об этих Шэнь невероятно впечатляющи, но отнюдь не безошибочны.

Большая часть тренировок проходит на склоне Асахидакэ. Гуй-дзин, привыкшим к теплу Юго-восточной Азии, приспособиться к этому сложнее всего. Даисэцудзан находится на широте Торонто, а высота гор гарантирует, что снег и лед для тренировок будут большую часть года. Студентам, все еще остающимся учениками и Дзинами, надо решать, как добывать Ци, потому что ни одного смертного поблизости нет – ближайший город находится в 50 километрах к западу. Большинство учеников добираются до города по Драконьим Потокам, но Куро-сама вознаграждает более изобретательные решения.

Тренировки на склонах гор жестоки. Куро-сама постоянно подбирается к ученикам и втыкает им в живот свой короткий меч. Таким образом, ученики тренируются не удивляться неожиданному нападению (ношение брони считается жульничеством, так как это сводит на ноль суть тренировки). А потом он сам заставляет своих учеников подкрадываться к нему. Но никто, не используя ритуал Гармонии с Ночью (смотри страницу 62), не мог приблизиться к нему ближе двух метров не будучи замеченным (и пронзенным мечом).

Последняя часть обучения проходит в темных пещерах горы. Куро-сама наставляет своих учеников в медитации, тайных знаниях и философии. Ученики обучаются направлять свое Инь, получать информацию от обитателей миров Инь, а также поддерживать самоконтроль и рассудительность во время боя. Он, также, использует и время после рассвета, чтобы обучить тому, как обвинить одного своего врага в смерти другого, как направить на врагов Хенгейокай и прочим непрямым выходам из ситуаций.

Куро-сама упирает на важность применения седьмой и второй заповеди при принятии заказов, особенно после того, как семья его учеников ввергла Двор Плоти в хаос в 1938 году. Костяные Цветы не должны своими действиями подвергать угрозе стабильность семьи или Двор, а также должны предвидеть опасные последствия убийств. Большая часть действий его учеников выходят за пределы четко определенных границ Сумеречной или Полуночной Войн, и Куро-сама хочет быть уверенным, что своими деяниями его ученики не приблизят Шестую Эпоху. Лучший наемный убийца, учит он, предвидит все

результаты своих действий и работает, не будучи даже замеченным.

Клинки и жемчуга

Шесть часов без движения на склоне темной горы. Я мертв, а потому не дышу, не моргаю и не дрожу от холода. Ночь тиха, и я слышу все. Падающие снежинки издают звуки. Они звучат, как *тыч-тыч-тыч*. Я не обращаю внимания. Я вслушиваюсь в тихое приближение Куро-сама. Я не могу слышать просто ушами. Я должен слышать сердцем, Холодным Разумом. Я не должен думать. Я должен быть. Мысли меня убьют. Опять.

Снег стал заметно глубже, чем тогда, когда я сел в нужную позу. Когда разум полностью занят, время летит незаметно. Я тренируюсь у Куро-сама уже полтора года. Я уже достаточно натренирован. Мы взаимодействуем на таких тихих уровнях, что смертные ничего бы и не почувствовали. На этих уровнях победителем выходит тот, кто будет держать свой разум предельно чистым. Если это буду я, то у меня будет время уйти от его атаки. Потом мне придется загнать его в пещеру. Если это будет он, то за свою глупость я поплачусь болью. Я не должен думать. Я должен быть чист. Я должен поддерживать Холодный Разум.

Но мысли мои не хотят успокаиваться. Я желаю впечатлить Куро-сама. Я хочу показать ему, что ни в чем не уступаю ему. Я желаю, чтобы он признал мои способности. Я должен быть выше этих стремлений. Гайдзины говорят, что негоже метать жемчуга перед свиньями. Но метать жемчуга перед буддами значительно хуже. Они просто не обратят на них внимания, и спокойно продолжат свой путь, оставив тебя недоумевать над твоими жемчужинами, которые ты считал такими прекрасными...

О.

Я услышал, как рвется ткань, и увидел, как в мой живот входит клинок. Еще до того, как почувствовал боль. Я не должен реагировать. Его меч проходит через мою левую почку. Боль наполняет все мое сознание. Я достаточно рассудителен, чтобы не двигаться. Если я сдвинусь, он вынет из меня меч и, по праву наставника, снесет им мою голову. Я дал ему возможность удивить меня нападением. Это малая ошибка. Прореагировать на боль наказания – большая. После сколького количества тренировок Куро-сама не терпит больших ошибок. Он проворачивает меч, и рана раскрывается шире. Я не сжимаю зубы или кулаки, и не закрываю глаза, как однажды, чтобы подавить боль. Я ни сделаю ни одного движения, потому что он почувствует это. Я могу лишь принимать боль и давать ей учить меня.

Он вынимает меч. Мимо пролетают секунды и снежинки. Я не знаю,

остался ли он позади меня. Я перестал думать.

Да.

Теперь я его чувствую, как стену позади себя. Неожиданно я понял, в чем ошибся. Этого больше не произойдет. И, возможно почувствовав мое постижение, он уходит.

Я направляю Ци, чтобы залечить рану. Как всегда, отголоски той боли останутся со мной до рассвета.

Я оборачиваюсь.

Он не оставил следов.

Гора Тяньтай (Провинция Чжэцзян, Китай). Уровень Стены: 3

Самый известный и самый открытый из храмов Костяных Цветов находится на горе Тяньтай в провинции Чжэцзян Китая. Он является, по сути, противовесом всем остальным храмам Поющих Теней, которые так сосредоточены на олицетворении Инь, что вторая заповедь – о защите семьи – не способна сыграть никакой роли в жизнях направляющихся туда Гуй-дзин. Тяньтай же от них отличается. Семьи, у которых случились какие-либо неприятности, отправляются туда, чтобы ночью вознести свои жалобы. Обиды должны быть достаточно серьезны, или Предок будет оскорблена. Жалобы, вроде «Мой сын должен жениться на той девушке из-за ее приданого, но он говорит, что предпочитает мужчин. Покарай его» или «Моя сестра – ведьма. Она наложила на моего мужа импотенцию, чтобы у нас больше не было детей» приведут к потере крови, в знак неудовольствия Предка. Каждая семья, что знает о Тяньтай, также знает и то, что приходить надо с серьезными жалобами. Каждую ночь можно увидеть одну или две семьи, направляющихся на аудиенцию с Предком, Хань Хоушоу. Обычно она рекомендует истцу принять то, что смерть, даже самая жестокая – часть цикла. И что лучше всего поддерживать мир с мертвыми и почитать призраков. В случае, если причина жалобы очень серьезной, Предок направляет семью расследовать это дело и, если возможно, удовлетворить жалобу истца. Дважды, с момента основания храма Тяньтай 1500 лет назад, оскорбление было настолько велико, что Хань Хоушоу сама следила за ходом дела.

Смертные провинции Чжэцзян и за ее пределами слышали о храме Тяньтай, но большинство верит, что он населен святыми мужами и женами, которые (в лучшем случае) дают мудрые советы. Среди крестьян до сих пор ходят слухи о черной магии и Голодных Духах, но в городах такие суеверия не распространены. «Суеверные крестьяне», которые продолжают передавать слухи, после встречи с Хань Хоушоу

только больше в них уверяются.

Библиотека Кости (Чунцин, Китай). Уровень Стены: 3

За исключением храма Черный Лотос, подземная библиотека Чунциня – священнейшее место для Дхармы Песня Тени. Но Костяные Цветы строили ее не в одиночку. Им помогли маги У Лун в обмен на информацию о демонических покровителях их врагов – У-Кэн. Также, огромную подземную пещеру во времена легенд копали и сотни смертных, которые еще помнили Ван Сянь. Работы на стройке библиотеки начинались, когда Солнце садилось за горизонт. Гуй-дзин объясняли неграмотным работникам архитектурные приемы и законы физики. Строительство заняло 200 лет и отняло жизни многих рабочих и не-жизни нескольких Гуй-дзин.

Подземная стройка не была легкой для смертных или Гуй-дзин, но Предок Кости сочла ее наимудрейшим выбором. Даже если там соберется небольшая армия Гуй-дзин, библиотека будет защищать их от Солнца столько, сколько потребуется. Величайшие стратеги и тактики Костяных Цветов, включая легендарного Куро-сама, объясняли Предку Кости, как устроить защитные укрепления и стратегически важные объекты, чтобы библиотеку могли защитить даже 10 Гуй-дзин. Она объяснила, что хоть величайшие книжники Гуй-дзин и уверены в своей библиотеке и ее возможности защитить как их, так и хранимые там книги, никто из них не желает быть изолированным в медвежьих углах Чунциня.

Как только библиотека была закончена, туда начали стекаться книжники Поющих Теней и других Дхарм, присоединяясь к тем, кто уже жил в Чунцине. Через сто лет после постройки, подземная библиотека стала основным научно-исследовательским и культурным центром Костяных Цветов. Немного позже она заняла то же место и среди других Путей. А возвращение с Тибета семьи Восемь Священных Шагов, принесших с собой реликвии Меру, только укрепили ее славу.

Другие ученые Шэнь тоже иногда подают прошение на доступ к содержимому библиотеки, и Предок Кости время от времени дозволяет это, в обмен на услуги и обязательства. Однако в саму библиотеку допускаются только Гуй-дзин. В ней проживают несколько сотен книжников Гуй-дзин, и их безопасность является высшим приоритетом. Постоянное присутствие такого количества Голодных Духов в одном месте достаточно тяжело для стада смертных, даже с учетом того, что большинство ученых находятся в черном цикле и используют Ци для подпитки раз в десять дней. Когда им нужно питание, Предок Кости допускает их в убежища тех, кто готов пожертвовать Ци во имя знаний. Также, она дозволяет осторожное питание на пятимиллионном населении Чунциня, но приказывает семье Черная Ширма (состоящей из Костяных Цветов – убийц и Тигров-Дьяволов – воинов) следить,

чтобы неосторожные книжники не привлекли внимание к библиотеке неаккуратным питанием.

Единственное место, способное посоревноваться с подземной библиотекой Чунциня – монастырь Шаолинь Двора Нефрита. В библиотеке больше книг, больше артефактов Меру и больше ученых, чтобы изучать их, что отражает ее уклон к изучению и обучению. Однако побывавшие в монастыре утверждают, что лучше задать один вопрос Бодхисаттве, чем десятилетиями копаться в книгах. Предок Кости ничего не отвечает на эти заявления. Ревность – для несдержанных.

Храм Черный Лотос (Местоположение неизвестно). Уровень Стены: пренебрежимо мал

Старейший храм Поющих Теней построила сама Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней. Называемый храмом Черный Лотос, это главнейшая молельня Инь и пустоты. Это огромное здание. Куполообразный потолок поднимается высоко над головой. Пол и стены – идеально гладки. Единственный вход – длинный тоннель, проходящий сквозь холодную темную воду. Храм не освещен – настолько, насколько место вообще может быть неосвещенным.

Тишина разрывает уши, но нарушать ее нет смысла. Храм настолько полон Инь, что поглощает любые звуки, громче шепота. Стена там тонка и хрупка – всего один шаг отделяет от Миров Инь. Время от времени, наставники Поющих Теней приводят сюда своих лучших учеников, чтобы вместе отправиться в Желтые Источники.

В этом храме всегда были призраки, но с момента начала последнего шторма в мире мертвых, их там сотни, тянущихся, как давнишняя печаль. Служители храма приветствуют почтительных призраков и изгоняют беспокойных. В обмен на возможность оставаться в храме берется обязательство защищать его от всех врагов, если таковые вообще появятся. Молодые Костяные Цветы поражены самой мыслью, что на место, проживания стольких могущественных старейшин вообще кто-то рискнет напасть, но такой порядок установлен Госпожой Совершеннейшей Черной Жемчужиной, Матерью Теней, и никто не желает искать ее, чтобы узнать причины, побудившие ее установить его.

В этом храме предаются медитациям Бодхисаттвы, покинувшие Дворы ради собственных просветлений. Они сидят, погрузившись в размышления, или исполняют долгие, мучительные ката, невозможные для живых. Они сгибаются и свиваются в неестественные и жуткие позы ради контроля течения Инь сквозь их тела. Инь Прана вполне могла появиться именно в храме Черный Лотос.

Точное местоположение храма Черный Лотос известно только тем

Костяным Цветам, которые сами его нашли, хотя учителя завязывают своим ученикам глаза, перед тем, как привести их туда. Среди Бегающих Обезьян Песни Тени множатся слухи. Некоторые утверждают, что он находится на дне Японского моря, и поддерживается благодаря союзу со смертоносными Саме-бито, акулами-оборотнями. Другие утверждают, что он находится в Северной Корее, в том месте, где Цинь Шао встретила молодую семью (смотри страницу 16). Третьи утверждают, что в реальном мире его нет, и он находится в пузыре Мира Инь. Мандарины и старейшины лишь улыбаются, слушая эти теории.

Костяные Цветы в других Мирах

Последователи Песни Тени тянутся к знаниям. И чтобы удовлетворить эту тягу им приходится путешествовать. Поющие Тени были одними из первых Гуй-дзин, побывавших в землях Кин-дзин. И, что более важно, они послы в Мирах Духов и Призраков. Из всех Гуй-дзин больше всего с обитателями Миров за Стеной общаются Костяные Цветы.

Миры Инь: Среди мертвых – как дома

Вися на алой веревке в огромной и бездонной темной яме, я приветствую и общаюсь со своими товарищами, призраками. Если бы не первая заповедь Дхармы, я остался бы тут, размышлять в темноте.

Так начинается *Черная Жемчужина Зимы*, книга Костяных Цветов, повествующая о Мирах Инь и этикете общения с призраками, написанная мудрым Хань Дэньбао.

Костяные Цветы сильно тянутся к Мирам Инь. Мертвые – просто кладезь потерянной информации. И хотя иногда общаться с ними бывает нелегко, правильно проведенные обряды умиротворения делают их предельно вежливыми. Пожалуй, не стоит говорить, что Костяные Цветы создали множество таких обрядов, описания которых хранятся в библиотеке Чунциня.

Некоторые Костяные Цветы откровенно считают себя призраками, у которых есть инструменты взаимодействия с материальным миром. Число Поющих Теней, отправляющихся «изучать» Миры Инь достаточно велико. Техника Инь Праны Образ Черного Дракона лишает их необходимости регулярного питания, позволяя им оставаться в Желтых Источниках на неопределенно долгий строк. Ходят слухи о техниках, позволяющих получать Ци от духов, но они крайне сомнительны и могут быть угрозой той доброжелательности, которую питают призраки к Поющим Теням

Пронесшийся над Империей Нефрита могучий шторм повредил многие ее города и принес множество перемен и сдвигов. Костяные

Цветы считают это особенно плохим предзнаменованием, указывающим на неминуемость Шестой Эпохи. Призраки, которые обычно редко появлялись в Срединном Царстве были вынесены им в материальный мир, где начали вести себя необычно и недостойно. Костяным Цветам удалось уговорить некоторых призраков вести себя пристойно. Остальных же пришлось отослать на новое перерождение. Кое-кто утверждает, что шторма в Мирах Инь это просто часть вечного движения миров под Небесами. Но другие объявили это особенно плохим предзнаменованием, которое способно повлечь за собой реакцию свыше. В то же время, Костяные Цветы, чьей обязанностью является чтение знамений, продолжают следить за буйством шторма. Они отмечают, что некоторые призраки указывают на то, что наибольшие разрушения шторм причинил Загробному Миру Европы. И это лишний знак того, что гвейлоу – предвестники Эры Скорби.

Миры Ян: Отвратительная жара

Костяные Цветы не любят Миры Ян. Меньше всего им по душе их посольские обязанности во Дворах Духов. Духовные свет и жара этих Миров их волнует и стесняет. Даже Хань Дэньбао был ими недоволен. В своей книге *Алый След*, посвященной Мирам Ян и этикету общения с населяющими их духами, он пишет: «Книги не должны оставаться в буйно растущих джунглях. От испарений коробится бумага и растекаются чернила. Досаждают насекомые».

Общение с духами – серьезное испытание для рассудительности и этикета Костяных Цветов. Если призраки сдержанны, что Костяные Цветы считают приличествующим, то духи Миров Ян гораздо более капризны, агрессивны и несосредоточенны. Кое-кто даже утверждает, что духи Миров Ян в этом мало чем отличаются от Кин-дзин. Сама природа Миров Ян опасна для Костяных Цветов. Их постоянная несбалансированность в сторону Инь высвечивает все то, что в Срединном Царстве заставляет их казаться холодными. В Мирах Духов большинство Костяных Цветов выглядят бесчестными, высокомерными, жестокими и скрытными. Ссоры могут начаться быстрее, чем Поющие Тени к тому привыкли. Сначала Князь Грома может решить передать свои войска в ваше распоряжение, а в следующий же момент – воткнуть вам меч в горло. Законы Миров Духов малопонятны Костяным Цветам, хотя хорошо попутешествовавшие старейшины смогли выразить их следующим образом:

Огни меняют направление.

Они не делают обещаний, но

Пламя всегда горит.

Миры Йоми: Тайная связь

Это тайна. Некоторые старейшины, особенно Бодхисаттвы, достаточно часто общаются с Повелителями Яма – возможно, не менее раза в столетие. Это не альянс. Они не заключали союзов с Повелителями Яма, и они не исполняют их приказов, но время от времени они ищут советов от кого-то еще. Повелители Яма практически всемогущи в своих преисподнях, но есть вещи, о которых они не знают и не могут быстро узнать без чрезвычайно мудрых Бодхисаттв. Начало этой жуткой практике положил Повелитель Яма Эмма-о, задав вопрос о собственной природе Госпоже Совершеннейшей Черной Жемчужине, Матери Теней. В обмен на ее безмерную мудрость он предложил свои силы. Но ничто не стоит так близко к мощи, как слабость, а Мать Теней не желала их иметь. Вместо этого они заключили договор, что в обмен он ответит на один ее вопрос, полно и честно, в любой момент, когда она пожелает. Эмма-о согласился. До сего момента вопрос задан не был. Свиток с договором висит на ее шее, в украшенном узорами черном обсидиановом тубусе. Она не собирается быть должной Повелителю Яма.

Другие старейшины не были настолько рассудительны. Они задали свои вопросы и на множество ответили сами. Для некоторых старейшин Поющих Теней знания могут стать настоящим наркотиком. С Повелителями Яма общались немногие старейшины, но еще есть вопросы, требующие ответов. Старейшины крайне сдержанны в таких делах. Они не желают быть объявленными акума за «безобидный» обмен информацией.

В свою очередь, Повелители Яма всегда готовы соблазнить молодых Костяных Цветов деяниями старейшин. К сожалению, немногие Поющие Тени достаточно рассудительны, чтобы противостоять соблазнам тайного знания. И многие из них стали акума во имя знаний.

Иногда Поющие Тени путешествуют в само Йоми. Иногда старейшины и Бодхисаттвы делают это, чтобы узнать кару особенно известных преступников Гуй-дзин. Они узнают, если возможно, в какую преисподнюю попали эти преступники, кто их палач, кто, если возможно узнать, Повелитель этого Мира Йоми, и методы пытки. Затем старейшины описывают эти знания в *Черной Книге Плети*. Она не слишком популярна среди Костяных Цветов, которые считают осуждение и наказание не подходящими Холодному Разуму. Но Блистательные Журавли приводят ее в качестве доказательства непрямой справедливости и воздаяния Божественного Воплощения Нефрита.

Известные семьи

Общий источник знаний объединяет Поющие Тени более, чем любую иную Дхарму. В подземной библиотеке Чунциня собрано немало книг по истории, с легендами, традиционными знаниями и о дхармической

культуре. Среди них и многие тома историй о трех знаменитых семьях, состоящих исключительно из Костяных Цветов, которые оставили немалый след в истории Гуй-дзин. Каждая эта семья состоит из величайших культурных героев известных Гуй-дзин вообще и Костяным Цветам в частности. Есть рассказы и о семьях с менее славной историей, которые служат Бегающим Обезьянам отрицательным примером.

Черная Волна. Тихая, холодная и смертоносная

Семья Черная Волна - одна из самых опасных семей Срединного Царства. Одна из первых учениц Куро-сама по имени Юкио, пришла в Даисэцудзан, чтобы узнать у великого учителя имена четырех его самых лучших учеников. Куро-сама назвал пятерых, включая саму Юкио. Она покинула Даисэцудзан и начала искать остальных четырех. Через четыре года она нашла последнего. Они согласились объединить свои силы и прошли Гуаньси, призвав себе могущественного Нуши - духа тьмы и ночи. Затем эта семья стала лучшими наемными убийцами клана Кога. Как и учил Куро-сама, они были безлики безымянны. Свершенные ими убийства всегда приписывались другим. Будучи Гуй-дзин немалой просветленности и непревзойденного опыта, они были без малейших сомнений выбраны кланом Кога чтобы убить Предка, не начиная такой формальности, как Теневая Война.

Именно это и привело их в Шанхай в 1938 году. Предок Плоти взял в плен несколько Гуй-дзин клана Кога. Когда его слабозавуалированные угрозы и требования, чтобы Кога убрались из Шанхая, были проигнорированы, он лично убил пленных, сжигая их по частям, пока их души не отправились, вопя, в Йоми. То, что от них осталось было

отправлено в Японию в лакированной шкатулке. Даймё клана Кога был в ярости, и отправил семью Черная Волна, чтобы смыть это оскорбление. И уже через неделю отлично защищенный и просветленнейший Предок Плоти встретил Окончательную Смерть. Двор Плоти впал в полнейший хаос. Однако убийство не было легким, и сама Юкио была ранена одним из стражников. Также семья не смогла полностью скрыть свое участие, и многие обитатели Двора Плоти подозревали их участие. Черная Волна признали свою ответственность за эти ошибки, когда их причастность к ним стала известна некоторым старейшинам Костяных Цветов Японии. Они объяснили, что Черная Волна, приняв эту миссию, нарушила седьмую заповедь. Вместо быстрой и бесшумной смерти это было побоищем. Хоть технически все было верно, поскольку убийство произошло во время Полуночной Войны между кланом Кога и Двором Плоти, для Черной Волны стать лишь инструментом клана оказалось крайне неблагоприятно. Сначала они должны думать о Дхарме, а не о клане.

С тех пор Черная Волна стала стремиться к более высоким стандартам. Они принимают задания если могут в них чему-то научиться, и если результат будет строго проконтролирован. Первое условие можно удовлетворить, расплатившись информацией или тренировками. Или если само задание позволит узнать что-то новое, вроде еще неизвестных врагов или новых стран. А со вторым условием в эти тяжелые времена все может оказаться сложнее. Черная Волна отвергла ряд заданий, которые могли закончиться еще большим хаосом. В частности, недавно они отказались убивать лидера Кин-дзин Лос-Анжелеса Джереми Мак-Нила. Некоторые объявили их трусами, но Юкио объяснила, что уничтожение вождя Кин-дзин сейчас приведет лишь к тому, что на поле боя Большого Прыжка появятся еще более опасные враги. (Для большей информации о происходящем в Лос-Анжелесе смотри книгу **Shadow War**).

Несмотря на строгий кодекс поведения и события 1938 года, Черная Волна время от времени уничтожает врагов Кога и поддерживает тесные связи с кланом. Некоторые утверждают, что даймё призывает более молодых наемных убийц из числа Поющих Теней, когда Черная Волна отказывается принять задание.

Вечная Стужа. Слова прежде оружия

Будучи менее агрессивной, чем Черная Волна или Коготь Стального Дракона, семья Вечная Стужа, скорее, дипломатический отряд быстрого реагирования. Ее члены развивали навыки посредничества, свертывания и ведения переговоров, чтобы использовать их для прекращения вражды между смертными и Шэнь, а также между самими Шэнь. Вооруженные ничем, кроме познаний и опыта общения с обитателями Срединного Царства, а также развитыми познаниями этикета, Вечная Стужа, тем не менее, имеет список значительного числа мирно решенных конфликтов. А их репутация беспристрастных судей

сделала их судьями в тяжбах между различными фракциями Срединного Царства. В одном из самых печально известных случаев они вели тяжбу между другой семьей и старостой деревни, который обвинял их в поедании деревенских детей. Приговор Вечной Стужи был признан, другая семья перестала охотиться на детей и Ши, охотник, не был вызван. Также Вечная Стужа прекращала недовольства призраков и предков, снижал напряженность между оборотнями Кореи и Зелеными Дворами, и уменьшал разногласия между Дворами, движущимися к Полуночной Войне.

Они не сторонники насилия, но у них много сторонников. Многие Предки, воины-хенгейокай и старые призраки задолжали им достаточно, чтобы так можно было считать. Стоит только кинуть клич, и у семьи Вечная Стужа будет небольшая армия защитников. Конечно, не все бывают довольны вынесенными решениями. У семьи есть несколько врагов среди Шэнь, включая так называемую Бамбуковую Королеву, могущественную Пенангаллан, которой они не позволили обосноваться среди беженцев из Вьетнама в Гонконге. Уже дважды Вечная Стужа встречалась с рассерженными духами Ян, присланными из Золотых Дворов.

Коготь Стального Дракона. В землях врагов

Эта семья – самая молодая из трех знаменитых семей. Они собрались всего 150 лет назад, в ответ на вторжение Кин-дзин в Китай. Коготь Стального Дракона с упорством изучала техники Синтаев Кости и Плоти ради возможности копировать внешность других. Как только они без акцента начали говорить на английском, семья начала убивать главных гвейлоу и изучать все, что они могут, занимая их места. Это было невероятно опасно, но Коготь Стального Дракона были достаточно рассудительны для этого.

Как только семья вызнала все, что смогла о вторжении Каинитов в Китай, они отблагодарили их той же монетой, начав свое тайное вторжение на Запад. Задания по добыче информации заводили Коготь в такие места, как Сидней, Лондон, Сан-Франциско, Ванкувер, Нью-Йорк, Вена, Венеция и Йоханнесбург. Среди Гуй-дзин члены этой семьи считаются непревзойденными знатоками всего, что связано с Западом. Информация, которую они собрали о Западе (в частности, о Кин-дзин) составляет целые тома в великой подземной библиотеке Чунциня.

В последнее десятилетие семья открыла новый способ получения информации о Западе – Интернет. Правительство Китая отслеживает и перекрывает доступ к некоторым ресурсам Интернета, но членов этой семьи не сдерживает ничего. Неподконтрольный доступ в Интернет приносит им новости, экономическую информацию и дает подсказки о планах и передвижениях Каинитов. Чаще всего Коготь Стального Дракона проживает в Чунцине, но Предок Кости отправляет их в места возможных столкновений Каинитов и Катаян. Недавно семья была в

Гонконге и Сан-Франциско, но в данный момент находится в Лос-Анжелесе.

Таланты Когтей к мимикрии просто поражают. Один из ее членов ухитрился успешно изобразить Роберта Педдера при встрече с Птенцом этого самого Каинита. Однако это случилось только после тщательного изучения Принца Каинитов. Тем не менее, члены этой семьи использовали свои таланты к мимикрии против Каинитов чаще, чем любой из них может себе представить.

Восемь Священных Шагов. Сомнительная семья

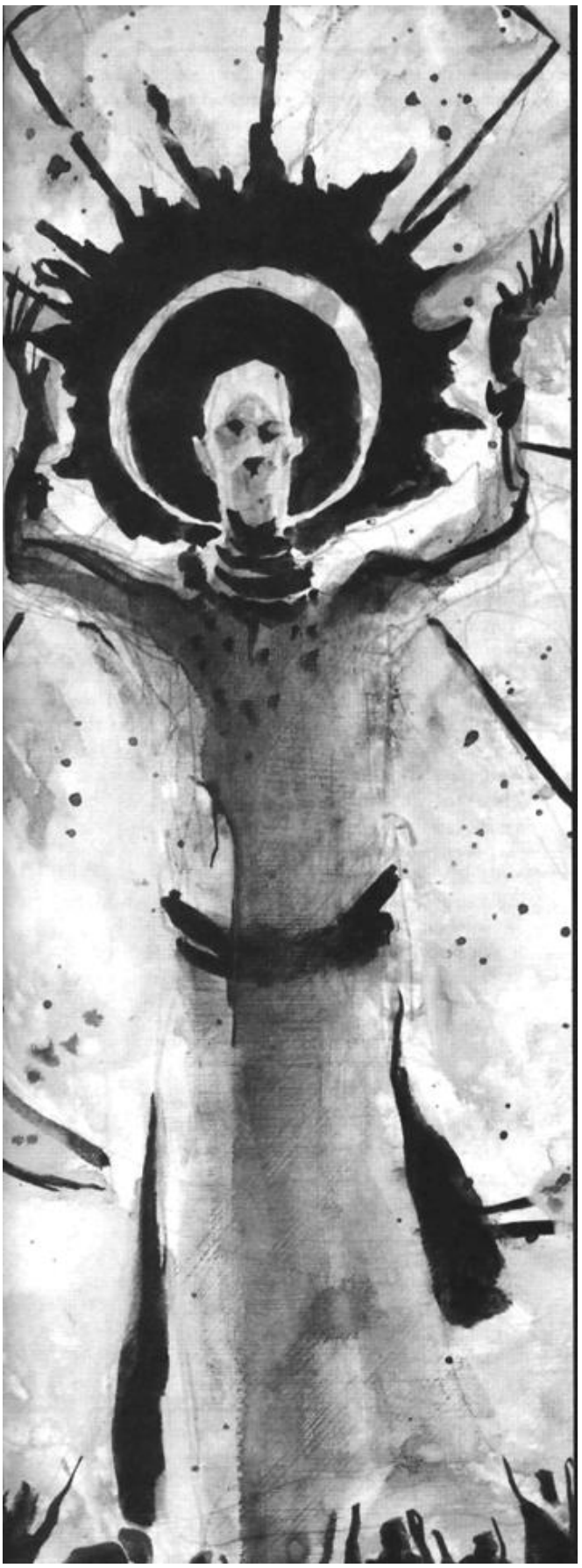
Не все знаменитые семьи таковыми и остаются. Случается, что тайна или каприз судьбы может наложить пятно на место семьи в истории. Классическим примером этого феномена считают Восемь Священных Шагов – семью, добывшую множество артефактов Меру, которые ныне хранятся в библиотеке Чунциня.

Семья Восемь Священных Шагов не состояла только из Костяных Цветов. Среди них был последователь и другой Дхармы – Тигр-Дьявол Чунь Цюань. Священные Шаги обрели свое Второе Дыхание в Чунцине и были обучены в соответствии с ценностями Двора Кости. Они узнали, что возвращение в легендарный город Меру – величайшая из целей, к которой может стремиться Гуй-дзин. Костяные Цветы были настроены раскрыть истину, которую скрывали легенды о тех землях Тибета, где когда-то был Меру. Чунь Цюань не слишком к тому стремился, но и не был настолько своеволен, чтобы отрицать Гуаньси, связавшее его с другими членами семьи.

Эта пятерка отправилась в экспедицию весной, 400 лет тому назад. Предок Кости прождала год, прежде, чем объявить, что вряд ли возможно предсказать время их возвращения. Три года спустя они вернулись, став значительно более просветленными, чем были до похода, и неся с собой нефритовые талисманы, свитки и другие подтверждения существования Меру.

Но Чунь Цюань тайно испросил аудиенции у Предка Кости. Он умолял разорвать его Гуаньси с четырьмя Костяными Цветками. Его не смогли убедить раскрыть причины, но Предок Кости была готова с уверенностью утверждать, что ни он, ни они не вступали ни в какой союз с Повелителями Яма. Она не чувствовала того. Предок Кости верила в пользу семьи для Гуй-дзин, а вторая заповедь Пути Песни Тени указывала, что семью необходимо защищать от тех, кто может разрушить ее. Она велела Чунь Цюаню, что ему надо решить те проблемы, которые плохо влияют на его взаимоотношения с другими членами семьи.

Примерно 40 лет спустя Восемь Священных Шагов снова отправились на Тибет. Они снова отсутствовали целый год, но вернулись быстрее,



чем из их прошлого путешествия. И снова они принесли артефакты, которые четко изображали Меру, священный город Ван Сянь. Костяные Цветы приняли похвалы Двора с пристойной хладнокровностью. Но Чунь Цюань выглядел встревоженным. Предок Кости снова дала ему аудиенцию, где он снова попросил разорвать его Гуаньси. И снова она отказала.

Восемь Священных Шагов отложили следующую экспедицию на несколько сотен лет, потому что Костяные Цветы желали перевести Кайа, изображенные на принесенных ими артефактах. Чунь Цюань использовал это время, чтобы отправиться ко Двору Крови и нижайше испросить Предка Крови разорвать Гуаньси. Предок Крови был оскорблен и приведен в ужас. Только статус культурного героя защищал Чунь Цюаня объявления его акума. Чунь Цюань в одиночку странствовал по Срединному Царству в течение нескольких поколений, но 20 лет назад он был вызван ко Двору Кости. Думая, что Предок Кости решила таки разорвать его Гуаньси, Чунь Цюань вернулся. И выяснил, что семья перевела все Кайа и собиралась в следующую экспедицию за артефактами, чтобы собрать все кусочки великой тайны. Чунь Цюань содрогнулся. Костяные Цветы окружили его, и пятерка отправилась на Тибет. Они отсутствовали шесть лет, и вернулись лишь Костяные Цветы. Они были тяжело нагружены свитками и табличками, нефритовыми талисманами и странными хрустальными сосудами, которые пели при касании. Когда их спросили о судьбе их товарища, они хладнокровно объяснили, что все пошло не так, как в их прошлое путешествие. Китайская оккупация все усложнила. Это было их единственным ответом.

При личной встрече в палатах Предка Кости, им снова был задан вопрос о судьбе Чунь Цюаня. Они снова увильнули от ответа, но не смогли полностью скрыть правду от настолько опытного дешифровальщика загадок. Тщательно обдумав всю их ложь, Предок Кости поняла, что Тигр-Дьявол мертв, что он умер крайне болезненным и позорным путем, что он умер на руках своих товарищей, и что вина лежит на них. Она сообщила им о своих догадках, и спокойно заявила, что если они будут продолжать отпираться, то ей придется прибегнуть к более суровому допросу. Тем же утром на рассвете четверо оставшихся членов семьи Восемь Священных Шагов покинули кабинет Предка Кости и взглянули в Око Небес. Тем же вечером Предок Кости объявила их акума. Действительно ли они вступили в союз с Повелителями Яма или на Тибете они повстречали что-то не менее нехорошее – неизвестно никому. А Предок предпочитает молчать.

Связи и взгляды

Будучи книжниками и дипломатами Гуй-дзин, Костяные Цветы немало знают о других о других обитателях ночи. Они неустанно изучают другие Дхармы и других Шэнь. Теоретически, они должны познавать и не судить, но при близком общении предубеждений и мнений избежать нельзя. Поющие Тени немало знают о других, но желают знать еще больше.

Нижеприведенные заметки принадлежат перу Чжай Цзиншаня, члену семьи Вечная Стужа и ведущему дипломату Костяных Цветов.

Другие песни: Дхармы

Если бы не общественные ожидания культуры Гуй-дзин, мы были бы еще более замкнутыми, чем мы есть сейчас. Наша приверженность Черному Металлическому Яйцу дает нам отстраненность и холодность, которые другие Дхармы ни разделяют, ни понимают. Если бы нас предоставили самим себе, то мы все, скорее всего, погрузились бы в Да Сюэ. Старейшинам приходится немало потрудиться, чтобы быть уверенными, что мы присоединились к семье для борьбы с этой тягой к изоляционизму. В идеальном случае, наши ученики присоединяются к семье слишком ушедшей в Ян, чтобы остудить их пыл. Мы признаем нашу роль в обществе Гуй-дзин и поддерживаем образ, ожидаемый от дипломатов, но я должен признать, что в глубине души наши личные мнения о других Дхармах остаются весьма критичными.

Рык Тигра-Дьявола

Тигры-Дьяволы так же отстраняются от Холодного Разума, как мы к нему стремимся. Можно подумать, что спокойствие оскорбляет их путь – уж с таким упорством они его избегают. Боль, которую мы игнорируем, они изучают, усиливают и почитают, подобно детям, которые с удовольствием расчесывают ссадины и шрамы. Удовольствие, которое

они получают от следования своей Дхарме, остается для нас загадкой. Мы побывали в Йоми и написали сотни книг о природе Преисподен. Мы знаем как и чем живут демоны, и почему какой бы то ни было Гуй-дзин может вообще стремиться к этому нескончаемому падению остается загадкой, которую не можем разгадать даже мы.

Однако это не мешает нам восхищаться Тиграми-Дьяволами. Если подумать, фокусники часто используют одну руку, чтобы отвлечь публику от того, что они делают другой. Тигры-Дьяволы именно этим и являются – тем, что отвлекает внимание врагов от нас и наших обязанностей пред Небесами. Они шумят, пугают детей, раздувают пожары, причиняют боль и делают из самих себя великолепные мишени. Пока они привлекают к себе внимание, мы можем спокойно проанализировать ситуацию и ускользнуть незамеченными. Высокая смертность среди Тигров-Дьяволов очень печалит, но в этом нет ничего удивительного. Потери пехоты всегда выше, чем у незаметных разведчиков. Мы не следуем их приказам, но ценим их методы. Это делает нашу работу гораздо проще.

Путь Блистательного Журавля

Мы – дипломаты. Соответственно, мы должны смочь найти взаимопонимание с представителями любой другой Дхармы. И из всех путей, самые сложные в этом плане Журавли.

Они хотят спасти мир от него самого. Как благородно, как величественно. Как глупо. Отдельные люди могут спасти себя, достигнув Сотни Облаков, но судьба одиночки – дело только этого самого одиночки. Журавлям не стоит взваливать на свои плечи просветление всего мира. Попытки сделать это превращают их в мучеников. И весьма глупых, наглых мучеников. Колесо *невозможно* повернуть назад, Шестая Эпоха *наступит*, и все их вечные крестовые походы не остановят пришествие Императора Демонов больше, чем на час. Убеждая Гуй-дзин в обратном, Журавли отвлекают их от дхармического поиска – единственного, что может их уберечь от приближающейся бури. Возможно, самое раздражающее в Журавлях то, что они все формулируют обязательствами, как если бы они имели малейшее представление о моих обязательствах пред Небесами. Но в то же время, я должен признать, что они весьма находчивы и изобретательны. Признавая обязательства, благородство и спасение мира только на словах, они в определенных ситуациях берут все под свою ответственность и ведут за собой других. Мы восхищаемся таким способом воодушевления и единения, и мы могли бы их даже любить, если бы не их невероятная самоуверенность. К сожалению, в истории Срединного Царства множество раз случалось так, что Журавли – полные идеализма и обязательств, но совершенно лишенные стратегической жилки – втягивали Костяных Цветков в свои великие планы по спасению мира и приводили их к Окончательной Смерти. Когда происходят такие несчастья, они лишь напоминают нам о

прошлых неурядицах.

Один из самых неблаговидных таких случаев произошел несколько столетий назад, когда семья Журавлей пришла в библиотеку Чунциня и попросила Предка Кости уничтожить все известные копии некоторых «опасных» манускриптов, которые там хранятся. Когда она им вежливо отказала, Журавли попытались ворваться в библиотеку и самим исполнить это обязательство. Теперь, в Йоми, они полностью свободны от обязательств пред Небесами, и у них есть великолепное место, с которого можно наблюдать коронацию Императора Демонов.

Журавли невероятно любят начинать речь с «Ты не должен…». Полные предубеждений, они не видят, что любое знание ценно. Они слышали, что за книги мы храним в Чунцине, и они хмурятся и говорят нам, что эти книги должны быть уничтожены. К счастью, нам лучше знать. Небеса благоразумно назначили книжников познавать, а моралистов – следить за обществом.

Путь Тысячи Шепотов

Когда у человека болит палец, он знает это, и может получить помощь. Когда поражен его разум, он не ищет помощи. Многоножки следуют путем, которого мы не понимаем, и если бы мы решились судить, то назвали бы его больным. Одну ночь Многоножка твой друг и союзник. На следующую – он пытается оторвать тебе голову. А на третью он забывает твое имя и не понимает, почему ты имеешь на него зуб. Это не здравый путь к просветлению, и следующие ему не могут считаться союзниками, товарищами и даже инструментами. Они утверждают, что ищут мудрости во множестве жизней. Но если это так, то не мудрее было бы из каждой жизни выносить союзников и другие ресурсы? С нашей точки зрения, это выглядит, как если бы они снимали и надевали маски, и утверждали, что чего-то тем самым познали. Такое чувство, что они желают стать Юйлань-дзин.

Мы можем понять их стремление к балансу (Костяные Цветы стремятся поддерживать баланс межу своими Хунь и П`о, чтобы не быть отвлеченными ими), но Многоножки, похоже, потерялись в вечных метаниях из крайности в крайность. Ощущение приятной температуры не обрести, попеременно поджаривая и промораживая себя. Соответственно нельзя почувствовать баланса и если в один день быть несбалансированным в сторону Инь, а в другой день – в сторону Ян. Если ради понимания смерти мы сидим на пороге Миров Инь и постоянно общаемся с призраками, то Многоножки создают все новые личности позволяют им раз за разом умирать. Нам это напоминает биение головой о камень, чтобы понять суть твердости. Множество стараний и страданий ради гранов просветленности.

Единственное, что роднит нас с Многоножками – любовь к загадкам. Мы можем общаться с ними лучше, чем с представителями любой

другой Дхармы. Но они забывают наши слова, когда снимают маску, которую носили при разговоре с нами. Мы делимся с ними озарениями, но не рассчитываем, что они запомнят их. Более того, мы держимся от них в стороне. Они слишком несосредоточенны и непостоянны, чтобы делать из них союзников, и слишком ненадежны, чтобы использовать их в качестве орудий. Довериться им однажды – наивно. Довериться им дважды – просто глупо. Хоть и не считая их угрозой, мы предпочитаем общаться с ними насколько это возможно редко.

Танец Бьющегося Дракона

Они воплощают все то, что не нужно нам. И они – все то, чем мы не желаем быть. И как же нам после этого их не любить? Иногда нам кажется, что все Срединное Царство было построено танцем Дракона и Тени. Они выдергивают нас из грез, а мы удерживаем их от танцев на краю пропасти. Они – тот жар, что мы понижаем. Та ярость, которую мы успокаиваем. Те страсти, от которых мы избавляемся. Мы лишаем их недальновидности. А они нас – нашей врожденной апатии, незаметности и бесшумности.

Мы достаточно узнали, чтобы видеть ту природную связь между нашими Дхармами. Наше стремление к Черному Металлическому Яйцу может легко отвлечь нас от насущных нужд Срединного Царства. Бьющиеся Драконы были созданы Небесами, чтобы мы могли применить наши познания на практике. Равно как и мы были созданы Небесами, чтобы направлять их несдержанность в нужное русло. В соответствии с первой заповедью, они не дают нам застыть, а мы не даем им совершать глупости.

Я не буду спорить с тем, что всегда нужен кто-то, чтобы воплощать идеи в жизнь. И дети Сияющей Шкатулки Фениксов подходят для этого лучше всего. Они – исполнители, инструменты, тело, которое отбрасывает нашу тень. Они надежны в своем рвении, и мы уважаем это. Из всех Дхарм мы лучше всего сходимся с Драконами. Они надежнее Многоножек, менее самоуверенны, чем Журавли, и менее агрессивны, чем Тигры-Дьяволы. Тени и Драконы – две стороны одной монеты.

Можно сказать, что нас нисколько не расстроит полное исчезновение упрямых Пенангаллан Золотых Дворов. Они не признают ценности наших знаний и не осознают нашей пользы друг для друга. Переизбыток Ян не дает им развиться выше шестнадцатилетнего подростка, и их страсти настолько сильны, что наша мудрость не способна пробиться в их головы. Возможно, величайшим нынешним дисбалансом в Срединном Царстве является недостаточность Костяных Цветов в Золотых Дворах. И эту проблему мы исследуем даже сейчас.

Пламя Возрождающегося Феникса

Сложно странствовать, если все время смотреть назад. Эти печальные Гуй-дзин так отягощены своим желанием снова жить, что неспособны хоть с каким-то эффектом использовать свой статус посланцев Небес. Они растрачивают свое Второе Дыхание впустую, стремясь помочь тем, по отношению к кому совершили ошибки. А как только все, кем они пренебрегали, умирают, они осматриваются вокруг и задумываются над смыслом собственного существования. Они не могут понять, что они не живы, но и не мертвы. А также, что их жизнь в качестве Гуй-дзин можно использовать не только на игру в семью и искупление грехов прошлого. Немного мест настолько же неоправданно печальны, как Двор Биджали. Как Гуй-дзин могут так заблуждаться?

Буря Внутреннего Фокуса

Эти непрофессионалы Срединного Царства стремятся познать все, но лишь чтобы отвлечь себя. Они не способны получить никакого просветления, из того, что они изучили. Если сделать два шага вперед и два шага назад, это не будет означать, что вы прошли четыре шага. Любое странствие, предпринимаемое подобным образом, обречено на провал.

Мы тоже ценим сдержанность, но не в обучении.

Лики Богов

Если бы не солнце, мы все воображали себя богами. Если бы хоть один из этих дурней посмотрел бы в Око Небес, то их вера в собственную божественность перестала бы сбивать с пути других Гуй-дзин.

Некоторые старейшины Костяных Цветов утверждают, что в появлении этой ереси есть и наша ответственность. Их глупость – отличный пример того, что происходит, если Чин-мэй не поймать и не привести ко Двору, где ему покажут истинные Дхармы. Если эта ересь – наша ответственность, то нам придется разыскать всех этих еретиков и предпринять все необходимые шаги, чтобы лишить их этих ложных взглядов, и, тем самым, не дать Колесу Эпох вращаться еще быстрее, чем оно вертится уже.

Духи Живой Земли

Если бы они не были настолько суеверными, то были бы Костяными Цветами. Исполнение приказов каждого ростка бамбука и речного камня – долгий путь к просветлению. Да, духи мудры. Да, иногда их надо отблагодарить за помощь. Но это лишь один листок на дереве. Понимают ли Бирюзовые Покрова, как духи над ними подшучивают? Если бы я был духом, то я тоже попользовался бы олухом, который считает, что я изрекаю волю Небес. Мы должны быть товарищами духов, а не их рабами. Сосредоточившись строго на одной стороне нашего существования, они теряют из виду нашу большую роль в Срединном Царстве. Небольшое обучение общению с духами немало поможет этим дурням.

Чужеземцы: Кин-дзин

Мы, в отличие от других Гуй-дзин, не отталкиваем Кин-дзин без раздумий. Конечно, большинство этих чужеземцев грубы, невоспитанны, эгоистичны и инфантильны, но таковы не все. Некоторые из них спокойны и мудры. Седьмая заповедь запрещает нам поспешные суждения, а наши способности в дипломатии и шпионаже обеспечивают нам больший доступ в мир Кин-дзин, чем другим Катаянам. Не делая себя целями нападения Кин-дзин, некоторые из нас установили на Западе относительно цивилизованные связи. Эти немногие Каиниты могут оказаться отличными орудиями, если не союзниками. Нужно только привыкнуть к их играм и несосредоточенности.

Костяные Цветы достаточно хорошо узнали Каинитов, чтобы понять, что не все они одинаковы. Если кто-нибудь прочтет хотя бы одну главу из книг, написанных семьей Коготь Стального Дракона, то он тоже поймет это. А тот, кто озаботится почитать книги повнимательнее, узнает о Кин-дзин еще больше. Похоже, что у вампиров Запада есть аналог Дхарм. Ради порядка, мы вычленили семь Дхарм Запада и дали им уничижительные названия, которые, тем не менее, передают их суть. Лучше узнавая Кин-дзин, Костяные Цветы точнее их анализируют, в зависимости от собственных пристрастий и способностей. Конечно, у Каинитов больше Дхарм, чем известно нам, но большинству Костяных Цветов известно семь: Путь Невыносимых Взращивателей Плоти, Тысячеликие Клоуны (недавно уничтоженные в Индии), Братство Безмолвных Тигров, Путь Надменной Гейши, Постыдный Путь

Угнетателей Призраков, Зловещий Орден Кровавых Дьяволов и Тысяча Прекрасных Лизоблюдов. С этими семью группами Костяные Цветы встречались чаще всего, и их всегда можно определить или по привычкам или по грубому чародейству.

Среди Десяти Тысяч Вещей: Другие Шэнь

Одной из обязанностей следующих Песне Тени является укрепление связей между различными фракциями Срединного Царства. Часто это не самая приятная работа, но к ней мы относимся серьезнее всего. Для этого всем Костяным Цветам преподается этикет. Мы изучаем историю взаимоотношений Гуй-дзин с различными Шэнь, равно как и правильные формы обращения к обитателям ночи. Для многих из нас это знание остается лишь теорией. Хоть все Костяные Цветы общаются с призраками, мало кто из них вообще был посредником между Гуй-дзин и Кицунэ или Сянь.

Неупокоенные Братья: Призраки

Что мы не знаем о призраках? Есть Поющие Тени, которые больше времени проводят в Мирах Инь, чем в этом, и лучше общаются с призраками, чем с другими Гуй-дзин. Такой образ мышления гораздо привычнее для шагнувших в Инь. Призраки были нашими союзниками, покровителями, шпионами и, иногда, врагами с тех пор, как первый Костяной Цветок шагнул на Путь Теней. Наша Дхарма сближает нас с призраками, а наша тяга к Черному Металлическому Яйцу делает общение с призраками проще. Но, хоть мы и думали, что хорошо знаем призраков, хаос в Загробном Мире указывает на то, что нам еще есть, что изучать.

Бури в Загробном Мире за последний год только усилились, и их сильные порывы выдувают призраков за Стену. Мы стали встречать больше опасных призраков, чем раньше, которые не хотят ничего, кроме уничтожения всего сущего. И это расстраивает больше всего. И, что еще хуже, призраки не знают причин происходящего. Может быть, взрывы, бури и воины, произошедшие за последний год – индикаторы приближения Шестой Эпохи? Призраки Зеленых Дворов, Золотых Дворов и Двора Биджали присоединились к мертвым Японии в восстании против Желтых Источников. Поющим Теням это хорошо известно, потому что призраки вечно просят нас об оказании услуг, чтобы обрести преимущество над своими противниками. Если мы чего-то призракам должны, и это зачастую так, то мы им помогаем. В противном случае, лучше всего будет заниматься своими делами, а политику призраков оставить Загробному Миру.

Ужасающие Дворы Зверей: Хенгейокай

Эти зверолюды весьма примечательны. Они обладают непревзойденными боевыми способностями, объединенными с

великолепным чувством чести. И все это скрывается за мириадами обликов. Гуй-дзин сражались как на их стороне, так и против них. И, к сожалению, Катаяны показывали полное отсутствие чести так же часто, как показывали и наличие оной. Если Костяным Цветам удавалась их посольская задача, то последнего было больше, чем первого. Но мы – не все Гуй-дзин. Тигры-Дьяволы здорово подмочили нашу репутацию в глазах Хенгейокай. Много раз случалось так, что стоило Костяному Цветку наладить мирные взаимоотношения, как неистовый Тигр-Дьявол попадал в лапы своему П`о и выставлял нас самыми достойными порицания существами. Это именно те проблемы, которые мы должны устранить прежде, чем наступит Шестая Эпоха, иначе нам придется удерживать Срединное Царство одним. А я не уверен, что мы настолько просветлены. К сожалению, часть оборотней до сих пор имеет зуб на Ван Сянь, за чье бесчестное поведение мы можем только извиняться.

Дворы Зверей – это разнообразные люди, которые превращаются в животных, и наоборот. Мы можем рассказать о тех, с кем встречаемся чаще всего, или о тех, кого знаем из легенд. Но скорее всего есть и те, о которых мы не знаем ничего. Одно могу посоветовать, если вы их встретите – пред лицом всех неприятностей поддерживайте Холодный Разум и держите себя с достоинством. Узнавайте все, что сможете и передавайте свои знания в библиотеку Чунциня, чтобы разделить их с другими.

Волки-оборотни Хаккен – как опасные враги, так и благородные союзники. Навряд ли они вообще будут с нами общаться, но если такое

случится, ведите себя с ними честно, и, может быть, мы сможем устранить те разногласия, что существуют между нами.

Кумо, пауки-бесы, большей частью, пешки Повелителей Яма. Избегайте их лжи, их яда и их обширных сетей. Многие из них служат Эмма-о в Какури. Еще больше их живет в Джунглях Демонов Алой Тропы (месте, где любому Костяному Цветку *вообще* не стоит появляться). Избегайте их, если можете. Но как только они станут угрозой – убивайте как можно быстрее.

Тэнгу, воронам, всегда интересно, чем мы занимаемся. Даже если вы не уверены в необходимости общения с ними, оно того стоит. Они поведают вам о происходящем в Срединном Царстве больше, чем вы сможете узнать из любого другого источника. Однако не стоит им рассказывать того, что не должен знать ваш злейший враг.

Хан, тигры, невероятно быстрые и свирепые воины. Но они и очень игривы. Будьте уверены, что вы не стали их игрушкой. Они чрезвычайно эффективно могут оборвать ваше продвижение к Сотне Облаков. Если вы встретите кого-то из них, помните, что они могут убить вас несколькими случайными, но сильными, ударами своих огромных когтей.

Повелители Драконов напоминают нам о Холодном Разуме, потому что без него мы были бы перепуганы, как дети. Их величие просто легендарно. Не связывайтесь с ними без важных причин. Но если причины появятся, то используйте все свои способности к этикету. Они достаточно мудры, чтобы не склоняться к поспешным суждениям, но, как мне кажется, Гуй-дзин, а до них Ван Сянь, предоставили Чжунь Лунь достаточно поводов, чтобы искоса смотреть на наш род. И не рекомендуется давать им таких поводов еще больше.

Из всех Хенгейокай самыми раздражающими являются Нэзуми, крысы-оборотни, потому что они все, похоже, немного сумасшедшие. Время от времени случалось так, что нашим смертным семьям угрожали эти крысы, и развивающиеся из этих ситуаций конфликты более чем заслуживали сожалений. Нам приходится общаться с ними чаще, чем с другими оборотнями, потому что они обитают в тех же городах, что и мы. Для нас вполне обычно встречаться на узких дорожках – в канализации, трущобах, кладбищах и тому подобных местах. Лучше всего их игнорировать, если у вас нет причин поступить иначе.

Саме-бито, акулы-оборотни, нас недолюбливают. Похоже, что история ненависти и предательства между Гуй-дзин и Саме-бито тянется уже веками. Теперь они не будут даже слушать нас. Даже если мы посылаем к ним лучших дипломатов из числа Костяных Цветов, все всегда заканчивается насилием. Если вам необходимо пересечь океан, то рекомендую лететь. Корабли, на которых присутствует наш род, пропадают в морях с неприятной частотой.

Некоторые книжники Дома Бисямон писали трактаты о Кицунэ, Девятихвостых, но о них я не могу сказать многого. Они высокомерны, хорошие интриганы, умны и удачливы. К счастью, они игнорируют наш род когда бы то ни было возможно. Если у вас нет причин привлекать их внимание, то лучше позволить им игнорировать нас. С другой стороны, кое-кто из них весьма сведущ в странствиях за Стеной, поэтому случайный обмен информацией вполне возможен.

Камень и Молния: Ци`н Та

Есть Дети Молнии, с которыми возможно общаться цивилизованно, а есть и такие, с которыми невозможно. Братство Акаши, чародеи-драконы У Лун и наемные убийцы Го Камисори Гама достаточно мудры и сдержанны, чтобы спокойно выслушать наши доводы. А Поющие Тени, учившиеся и Куро-сама, могут иметь опыт работы вместе с Го Камисори Гама. Но, тем не менее, со всеми Ци`н Та надо быть очень осторожными. В конце Четвертой Эпохи они разбили Ван Сянь. И хоть они уже не настолько могущественны, маги все еще достаточно просветлены, чтобы при совместной работе отправить нескольких из нас в Йоми. Избегайте их, когда можете, но уважайте их силы.

С другими Детьми Молнии все гораздо сложнее. У-Кэн – агенты Повелителей Яма. Они могут выглядеть как беспомощные старухи, но многие - если не все - из них служат Повелителям Яма. Так же сложно общаться на языке дипломатии с Ток Фаан[5], пожирающими своих врагов, и Тай Хой Ли[6], которые вырвали свои глаза, чтобы обрести мудрость.

Самое большое возмущение в 20 веке вызывают новые группировки магов, которые не признают старые союзы и роль Шэнь в Срединном Царстве. Пять Стальных Драконов отвергают то, что у Гуй-дзин есть своя роль на сцене Срединного Царства, и считают нас обычными хищниками и паразитами. И у них нет мудрости Ши. Более того, они применяют против нас магию и стреляют при первой же возможности. Лучшая стратегия по отношению к этим Тихим Грозам – полная незаметность. Если один из этих новоявленных магов стремится вас убить – направьте против него Тигра-Дьявола. Они для этого и созданы.

Достойные Враги: Ши

Одним из наших самых важных обязательств пред Небесами является поддержание связи с охотниками за нечистью, Ши. Между нами никогда не было союзов, но не было и особой вражды. Все связи строго упорядочены и поддерживались вековыми традициями. Ши странствуют по Срединному Царству в поисках Шэнь, забывших свое место под Небесами. Большинство из них, особенно старые, знают, что если им уж очень понадобится, они могут поговорить с Костяными Цветами не боясь нападения, и, таким образом, поделиться своими проблемами. Так и должно быть. Простой разговор предотвратил множество стычек между

Ши и Гуй-дзин. Охотник находит Костяного Цветка, сообщает ему о проблеме, которую он был нанят решить, а Костяной Цветок сообщает о ней семье или Предку. В подавляющем большинстве случаев Предок принимает меры. Эта старый дипломатический обычай предотвратил гибель многих из наших собратьев от рук охотников за нечистью.

Настороженный Взгляд: Сянь

Сянь слишком боятся общаться с нами. Гуй-дзин долго охотились на этих вкусных маленьких элементалов и зверолюдов, чтобы они могли доверять даже нам. Хоть я и слышал о семьях Костяных Цветов, которые были посланы компенсировать Сянь причиненный ущерб и установить с ними дипломатическую связь, но все же не могу вспомнить, чтобы эти попытки увенчались успехом. Любой Костяной Цветок, который во время своих странствий или обучения встретит Сянь, должен приложить все усилия, чтобы наладить с ним связь. Однако, стоит быть осторожным. Они не бессильны, и могут иметь свои задачи.

Наши меньшие

Не все Голодные Духи – полноценные члены общества Гуй-дзин. Мы все помним то время, когда вырвавшись из Йоми мы были Чин-мэй, каннибалами, и мы слышали о полупроклятых дампирах, которых иногда зачинают Драконы. Будучи защитниками семьи, мы должны заботиться и об этих меньших собратьях.

Отполированные Камни: Чин-мэй

Нет ничего приятнее, чем отполировать некрасивый булыжник и обнаружить, что под его поверхностью скрывался нефрит. Чин-мэй дики и отвратительны, но случается, что они становятся цивилизованными и удивительно просветленными членами общества Гуй-дзин. С ними надо вести себя как с капризными детьми, давая им учить их уроки с той скоростью, на какую они способны. Из всех Дхарм именно мы чаще всего обучаем непросветленных. Быть может, это вторая заповедь, указывающая нам защищать семью, дала нам это обязательство? Или шестая, которая указывает нам делиться своими знаниями? Как бы то ни было, мы растим молодых бессмертных. А если Чин-мэй заслуживает смерти, то и это является нашей ролью под Небесами – наше хладнокровие позволяет нам делать это без жестокости и пристрастий. А если Чин-мэй используется неверно – например, посажен на цепь сторожить могилу, вместо того, чтобы привести его к Первому из Десяти Рассветов, то наша задача в том, чтобы освободить несчастного и покарать тех, кто угрожает будущему Гуй-дзин.

Неудержимые Призраки: Юйлань-дзин

Многие Поющие Тени во время своего обучения находили упоминания об Юйлань-дзин, и были весьма заинтересованными их необычностью. На первый взгляд, положение этих меняющих тела Гуй-дзин весьма завидно. По природе своей они не слишком привязываются к одному телу, вещам, а их познания о Мирах Йоми более, чем значительны. Однако, если приглядеться поближе, можно заметить, что они так стремятся обрести хоть немного стабильности, пребывая в своих старых телах, или приспособиться к новым, что они никогда не могут обрести хоть что-то похожее на спокойствие Холодного Разума. Они никогда не смогут достичь Сотни Облаков, а все их существование – оттягивание неизбежного момента окончательного возвращения в Йоми. Если вы встретите кого-то из них, то просто поделитесь с ним коаном и идите своей дорогой. Оказывать какую-либо большую помощь бесполезно.

Дети Потного Мужика: Дампиры

Очень сложно понять, что сильнее – желание игнорировать этих нездорового происхождения жалких уродцев, или сочувствовать их роль посредников между мирами ночи и дня. Сам процесс происхождения дампиров чужд Костяным Цветам. Мы ни тянемся к тем страстям, в результате которых рождаются эти создания, ни можем участвовать в их создании, не отказавшись вначале от своей природы и став несбалансированными в сторону Ян. Наверное, для мужчины Костяного Цветка еще возможно стать несбалансированным на достаточно долгое время, чтобы зачать дампира. Но ни одна женщина не может перенести девяти месяцев дисбаланса.

В конце концов, это создания малой значимости. Они могут исполнять только одну роль под Небесами, доверенную им нами – посредников между семьей солнца и семьей луны. Они никогда не бывают одарены сильной связью с Мирами Инь. Они не владеют Холодным Разумом, что делает их весьма посредственными посредниками, ни обладают какой-то значительной связью с призраками. Ни полезные, ни опасные, они для нас незаметны. Наши пути редко пересекаются, и так должно быть.

Чжай Цзиншань, Северный Мороз Вечной Стужи.

[1] — Китайские пельмени. [Наверх]

[2] — Придворные маги императоров Китая, хранители его духовного наследия. После прихода к власти коммунистов – в упадке. На данный момент – входят в Братство Акаши и, частично, в Орден Гермеса, где образуют Малый Дом Хун Лэй. [Наверх]

[3] — Объединение женщин, практикующих традиционную крестьянскую магию народов Китая. Служат Повелителям Яма, возможно, не осознавая того. Враждуют с У Лун. [Наверх]

[4] — Современные ниндзя. Формально – служат Императору. Больше полагаются на физические возможности и необычное оружие, чем на магию. [Наверх]

[5] — Камбоджийские маги и священники. После распространения в Камбодже буддизма перешли на службу Повелителям Яма и стали каннибалами. Поддерживали Красных Кхмеров и устроенную ими бойню. [Наверх]

[6] — Вьетнамские маги, обитающие в тоннелях времен Индокитайских Войн. Чем они там занимаются – никто не знает. Обладают мощной ментальной защитой, происхождение которой так же неизвестно. [Наверх]

‹ Глава 2. Письма к Масахиро | вверх | Глава 4. Кости и Тени ›

Без рецепта марганцовка купить от 1 кг ; Братва игровой автомат играть бесплатно.

Все оттенки Тьмы

Глава 4. Кости и Тени

Отыгрывание Костяного Цветка

Костяного Цветка может быть очень сложно отыгрывать. Уж очень они не похожи на классических приключенцев. Они не врываются в бой, паля из всех стволов, ни неистовствуют, устрашая своих врагов. Песня Тени учит и стремится к таким уровням самоконтроля, которые на порядок выше доступных обычным смертным.

Вся суть в том, что необходимо помнить об Инь, что поддерживает этих вампиров. Его поведенческие и психологические результаты, рассудочность – та движущая сила, что лежит в основе всего, что делает Костяной Цветок. Холодный Разум можно представить как комбинацию ледяного стоицизма, великолепного самоконтроля и безошибочной логики. За исключением молодежи, ни один Костяной Цветок не будет очень эмоциональным или возбужденным. Они, во-первых, мыслители и комбинаторы, и они не любят предпринимать действий, которые не были тщательно обдуманы.

Отыгрывая Костяного Цветка, помни, что твоей основной тактикой должно быть наблюдение и познание. Познавай своих друзей. Познавай своих врагов. Попробуй представить образ мышления тех, кого ты встречаешь. Спрашивай себя, почему люди поступают именно так, познавай их мотивы, а через это предсказывай их действия. Не суди. Учись.

Когда наступает время действовать, используй шпионаж и маскировку. Силы и Способности могут помочь ходить незамеченными, это важные орудия Поющих Теней, но не стоит и забывать о социальном взаимодействии. При помощи этикета, вежливого поведения и понимания мотиваций других людей, ваш персонаж попадет в места, которые другие сочли бы неприступными, вне зависимости от того, насколько у них развит Синтай Кости.

Продолжая в том же духе, используйте дипломатию вместо силы. Попытайтесь понять, что нужно вашему противнику, и, исходя из этого, попробуйте договориться, вместо того, чтобы начинать бой. «Побеждай до боя», как говорят старейшины.

Соблазнение вряд ли сочетается с хладнокровными Костяными Цветами, но и не стоит о нем забывать. Ваш персонаж может быть сексуально холоден, но соблазнение и искушение не должны

обязательно основываться на внешности. Действуй словами, лестью, а не грубым напором. Заманивай добычу, а не преследуй ее.

Предполагаемые Черты

Костяные Цветы могут быть (помимо всего прочего) тихими книжниками, искусными дипломатами, ужасающими некромантами, упорными исследователями или смертоносными убийцами. Следуя своему дхармическому пути, Поющие Тени пробуют все эти роли. Поэтому для них практически нет бесполезных Атрибутов или Способностей. Но есть те, которые важны прежде всего.

Практически у всех Костяных Цветов есть два очка в Ловкости для правильного исполнения Инь Праны. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж был наемным убийцей или шпионом, то Ловкости ему стоит дать еще больше. Выбор других Атрибутов зависит от концепции вашего персонажа. Дипломату нужны высокие Обаяние и Манипулирование, а книжнику – Интеллект.

Одна из наиболее важных Способностей для Поющих Теней – Загадки. Коаны и парадоксы – база общения Костяных Цветов. Персонажи, с чем-то меньшим, чем два очка в этом Знании будут считаться среди представителей этой Дхармы кем-то, вроде тупиц. Примерно настолько же важен Этикет, особенно для дипломатов. У некоторых Костяных Цветов есть специализации по Этикету, позволяющие им общаться с другими Шэнь. Ваш персонаж может быть специалистом в Этикете по общению с призраками, духами (рекомендуется для общения с непостоянными Дворами Духов) или хенгейокай. Если Мастер разрешит, вы можете взять Экспертные Знания в этих областях.

Другие обычные для Костяных Цветов Способности включают в себя Бдительность (одно из преимуществ Холодного Разума), Эмпатию (развитую больше на наблюдении, чем заботе), Маскировку, Лингвистику (логически вытекает из их дипломатических задач), Оккультизм и Ритуалы (из-за невероятной тяги к познаниям). Вашему персонажу необязательно иметь их изначально, но по мере его странствия к просветлению нужда в них будет лишь расти. Обретение их должно быть частью развития и тренировок вашего персонажа. Если вы используете Вторичные Способности, то приемлемыми могут быть Обучение, Изучение и различные Экспертные Знания. Больше о Вторичных Способностях в **Vampire Storytellers Companion** .

Отыгрывая Костяного Цветка вы можете оставлять очки опыта про запас, Если вашему персонажу понадобится быстро исследовать какой-нибудь необычный источник знаний или освоить новый навык для следующей тайной миссии, то он сможет сделать это со скоростью, естественной для величайших ученых Срединного Царства.

Также для Костяных Цветов очень важна Сила Воли, даже больше, чем для других Гуй-дзин. Инь всецело питает Холодный Разум, но для противостояния боли и подавления гнева и желаний требуется еще и сильный разум.

Пара Слов

Поющие Тени считают прямую речь грубой, неэлегантной и лишенной выразительности. Прямые выражения безвкусны и оскорбляют интеллект слушающего. Хуже того, они не требуют от слушающего мышления, в результате чего будет воспринято лишь поверхностное значение слов, а их глубинный смысл останется недоступным. Поэтому, чем более изящно Костяной Цветок выразит свои мысли, тем лучше. Большинство скрывает свои слова за множеством наслоений загадок. Если другие их не понимают, то это их проблемы. Бодхисаттвы Костяных Цветов – мастера загадок, и известны тем, что могут даже самые шокирующие слова высказать настолько утонченно, что полная их тяжесть познается лишь много позже.

Мастерам стоит позволять Костяным Цветам говорить загадками, не требуя броска. Истинное значение его слов должно открыться адресату несколько минут или сцен спустя. Количество сцен определяется самим адресатом через бросок Сообразительность + Загадки. Персонажи с более высоким значением Загадок или Костяные Цветы с более высоким значение Дхармы должны постигать смысл загадки сразу. Когда требуется противопоставленный бросок, то используйте Интеллект + Загадки. Сложность задается высказавшим загадку.

Уточнение: Говорить загадками может быть интересно, может просветлять, а может и несказанно раздражать. Используйте эту способность нечасто, когда это подходит по сюжету, а не чтобы показать превосходство. Будьте особенно осторожны, когда говорите загадками с персонажами других игроков. Тщеславие не сочетается с Холодным Разумом. А в некоторых случаях Мастер может решить, что ваша надменность заслуживает Момента Ослепления.

Предпочитаемые Силы

Самая популярная из доступных Костяным Цветам Сил – Инь Прана. Требуемый ею самоконтроль, ее использование Инь и исключительная польза ее техник притягательны для всех Гуй-дзин этой Дхармы.

Синтай Кости находится на втором месте. Хоть он и использует Инь, его техники, преимущественно, боевые и лишены изящества. Большинство Костяных Цветов, за исключением занятых искусствами шпионажа и наемного убийства, изучают Синтай Кости только чтобы

быть «всесторонне образованными».

Некоторые другие Силы, не так упирающие на использование Инь, тоже могут быть изучены, если они могут помочь Костяному Цветку постигать что-либо. По этой причине многие Костяные Цветы учат Синтай Зверя. Возможность сбора информации при помощи животных достойна использования теми Костяными Цветами, что подвизаются на стезе шпионажа.

Экзотичный Мибашам популярен среди ученых Костяных Цветов, особенно из Двора Кости и Двора Бесчисленных Гроз. Его изящество и упор на загадки хорошо сочетаются с их принципами сбора информации и саморазвития. Также он ценится за возможность относительно легкого прохождения в Миры Духов и Призраков.

Хоть Поющие Тени ценят все знания, есть Силы, которые они считают безвкусными из-за их полного отсутствия изящества. Из всех Сил Киай менее всего сочетается со стремлением Костяных Цветов к спокойному миросозерцанию. Он привлекает ненужное внимание, распугивает духов и полностью непригоден для большинства тех ролей, к которым привыкли Гуй-дзин. Аналогично, большинство Костяных Цветов считают Синтай Призрачного Пламени чем-то вроде яркого фейерверка с полезными побочными эффектами. Приверженцы Черного Металлического Яйца воздерживаются от его применения.

Для уточнения деталей о Киай, Синтае Зверя и Мибашам смотри **Kindred of the East Companion** .

Возможные Концепции Персонажа

Костяные Цветы – не громогласные, агрессивные боевики. Они мыслители. Они раздражающе спокойны. Они желают заполнить внутреннюю пустоту знанием. Эти черты приводят их к тем занятиям, которые стали лицом Дхармы.

Детектив

Костяные Цветы спокойны и созерцательны. Они думают, прежде, чем действовать, а также рассуждают и делают выводы лучше, чем сражаются и производят впечатление. Это делает их превосходными детективами. При высоких Ментальных Атрибутах, сочетаемых с Загадками и Расследованием, Костяной Цветок – детектив может быть центром истории.

Наемный Убийца

Сочетание Маскировки и доступа к смертоносным техникам Синтая Кости делает Костяных Цветков великолепными наемными убийцами. Многие известные Костяные Цветы были шпионами и убийцами, прошедшими обучение у Куро-сама в Даисэцудзан, что на японском

острове Хоккайдо. Если вы собираетесь отыгрывать выпускника Даисэцудзан, то приготовьтесь вложить все свои свободные очки в Ловкость, Боевые Искусства и Маскировку.

Что для этого нужно?

Ниже приведены минимальные Черты, необходимые, чтобы завершить (или пережить) тренировки у Куро-сама в Даисэцудзан. Вампир посвятит тренировкам три года, и потому персонаж может быть более развит, чем персонажи других игроков. Но, тем не менее, ему придется еще многое узнать об остальном Срединном Царстве. Приведенные значения – это *минимум*. Многие выпускники (особенно Дзины) покидают Даисэцудзан с гораздо более высокими их значениями.

Атрибуты: Ловкость 4. Выносливость 2. Сообразительность 3.

Способности: Бдительность 2. Уворот 2. Загадки 2. Этикет 2. Боевые Искусства 3. Фехтование (и/или Огнестрельное Оружие) 3. Ритуалы 1. Маскировка 3. Выживание 1.

Силы: Синтай Кости 1.

Дополнения: Ритуалы 2. (Гармония с Ночью, смотри страницу 62).

Шпион

Не случайно Костяные Цветы развивали техники, которые объединяли Синтай Кости и Синтай Плоти, дающие возможность изображать других. Эти маскировочные возможности дают Костяным Цветам смешиваться с врагами и уничтожать их изнутри. Особенно это полезно оказалось против Кин-дзин, которые слишком расслабились, уверенные, что их противники – Катаяны всегда выглядят, как азиаты. Костяные Цветы, избравшие эту концепцию персонажа, могут усилить ее, развив Лингвистику (чтобы говорить на языке места проведения шпионажа), Исполнение (чтобы повторить голос врагов), Этикет (чтобы знать обычаи общества врага) и Хитрость (шпионам часто приходится хорошо и уверенно лгать).

Посол

Терпеливость, даруемая рассудительностью, в сочетании с их склонностью к языкам и тягой к этикету делают из Поющих Теней обычными посланниками к другим Дхармам и Шэнь. И снова, Костяные Цветы – послы могут быть осью истории, особенно если персонажи стремятся поддерживать мир там, где другие стремятся к войне. Персонажам – послам понадобятся высокие Социальные Атрибуты, а также Эмпатия, Этикет, Лидерство, Лингвистика и Исполнение (чтобы

успокаивать других, даже если вы желаете их убить).

Защитник Семьи

Костяные Цветы защищают столпы семьи от воров и вандалов. Кое-кто очень серьезно к этому относится, и выбирают защиту своих смертных семей (или семей, которые они «усыновляют»). И, как и все остальное, Поющие Тени исполняют свои обязательства с изяществом и Холодным Разумом. Они не становятся частью семьи. Они не стремятся притвориться, что они живы, как это делают Бьющиеся Драконы или Возрождающиеся Фениксы. Часто семья даже не знает, что у не есть ночной защитник.

Костяной Цветок в Семье

На первый взгляд, Костяные Цветы мало подходят семье. Если вы сфокусируетесь исключительно на холодном недеянии, то вы можете отдалиться от других игроков и испортить им все удовольствие. Всегда помните, что настольные игры – совместны. Некоторое социальное напряжение между персонажами может веселить, но если ваш персонаж ведет себя, как будто его собратья по семье – дураки, а потому игнорируются, то вы немного запутались. Костяные Цветы, несмотря на некоторую замкнутость, ценят и уважают семью, особенно если она состоит из представителей других Дхарм.

Во-первых, присоединившись к семье, вы подпадаете под действие второй заповеди Песни Тени. Защита опоры семьи заставляет Костяных Цветков не только уважать этот священный институт, но и защищать ее с честью и собственными жизнями. Гуаньси и связь с Нуши – не тягота для Костяного Цветка, а само воплощение второй заповеди Дхармы.

Но семья – не только обязанности. Она несет и пользу. Она дает ученику первый контакт с другими взглядами и Дхармами. Если он не сможет понять Бьющегося Дракона, с которым делит Гуаньси, то как он сможет вообще общаться с могущественными духами чистого Ян? В первые годы Второго Дыхания именно в семье Костяной Цветок начинает собирать «падающие листья знаний».

Также, семья дает мотивацию действовать и исследовать. Нет никого лучше Тигра-Дьявола, чтобы выдернуть Костяного Цветка из пыльной библиотеки в большой мир. Пятая заповедь указывает Костяному Цветку заполнять бумагу знаний чернилами собственного опыта, и, достаточно часто, семья – чернильница.

Семьи, состоящие только из Костяных Цветов (и Костяные Цветы – хеймин) тоже существуют. И некоторые даже являются культурными героями Дхармы за свою практически безупречную рассудительность. Известные семьи в прошлой главе – хорошее тому подтверждение. Но старейшины считают такой путь более подходящим для опытных Гуй-

дзин, как минимум Дзин. Но даже несмотря на это, действия семьи Черная Волна во Дворе Плоти и гибель семьи Восемь Священных Шагов указывают на опасность одинакового мышления. Это также указывает на пользу собрата по семье следующего другой Дхармой и опасность игнорирования его мнения.

Эффект Пути

Путь Костяного Цветка определяет немалые детали того, как он исполняет свою Дхарму. Сама Дхарма направлена на Запад – стоит только посмотреть на мощь Костяных Цветов во Дворе Кости и необычный энтузиазм, показанный ими при вторжении в Индию. Но Инь всегда вмещает искру Ян и наоборот.

Север. В Срединном Царстве нет ничего холоднее, чем Холодный Разум Костяных Цветов Северного Пути. Под воздействием избранной ими Дхармы и холодного Пути, характер Поющих Теней Севера стремится к абсолютному нулю. Для них нет эмоций. От их пристального внимания нельзя избавиться, избежать или перевести на что-то иное. А страстные мольбы для них – не более, чем слеза на замерзшем озере. Они хорошо знают, что неэлегантность эмоций, даже самых легких, искажает суждение. Хоть и терпя эмоции других, они не могут позволить эмоциям развиться в себе. Ни при каких условиях их мнение возможно изменить взятками, угрозами, мольбами или жалобами. Как только факты становятся ясными, их решение становится неизменным – одной из констант Срединного Царства.

Запад . Ориентированные на Запад члены самой направленной на Запад Дхармы – величайшие чародеи, некроманты и спириты Срединного Царства. Все Костяные Цветы связаны с Мирами Духов, и все тянутся к оккультному знанию, но эти Поющие Тени – фанатики, посвятившие свои жизни изучению чародейства и тайн Миров Инь и Ян. Они развивают те Силы, которые позволяют им или взглянуть или связаться с Мирами Духов. И на первом месте тут Мибашам, несмотря на его необычность. Многие из них надолго уходят в Миры Духов, изучая обычаи и мудрость духов и призраков. Практически все Гуй-дзин, исследующие Йоми – Костяные Цветы Западного Пути.

Центр. Из всех Путей, Центр, возможно, наиболее ненавидимый Костяными Цветами. Их приверженность Центру заставляет их поддерживать баланс между Инь и Ян. Их стремление к Холодному Разуму навсегда останавливается из-за невозможности впасть в несбалансированность в сторону Инь. А своими собратьями они считаются какими-то подозрительными. Но есть и интерпретации Центра. Некоторые Костяные Цветы, которым указали следовать Центральным Путем, упрямо настаивают на том, что их стремление к балансу будет заключаться только в балансе между Хунь и П`о. Это предпочитает большинство Поющих Теней в своем стремлении к Холодному Разуму. Но, несмотря на их понятия баланса, они –

защитники молодых Гуй-дзин. Костяные Цветы Центра – наиболее агрессивные защитники Чин-мэй, считая, что обучение и защита недавно восставших – их священная задача.

Восток. Поющим Теням Восточного Пути повезло тем, что они могут исполнять обязанности практически полностью совпадающие с заповедями Дхармы. Вторая заповедь велит Костяным Цветам защищать семью, а обязанности Востока вращаются вокруг присмотра за стадом смертных. Для Гуй-дзин Восточного Пути Второе Дыхание может выглядеть как вечная охрана потомков. Молодые Гуй-дзин часто называют их «няньками». Тем не менее, Костяные Цветы менее всего из Гуй-дзин желают вернуться ко своим прежним жизням, что делает их хорошо подходящими для исполнения обязанностей Пути Востока пред Небесами. Присмотр за стадом смертных может быть и той самой точкой, что поддерживает Костяного Цветка в балансе между миром живых и миром мертвых. И, тем самым, помогает исполнять первую заповедь Дхармы.

Юг . Первый Костяной Цветок, который понял, что может следовать заповедям своей Дхармы в мире виртуальном так же, как и в мире реальном, и начал обретать знания через Интернет, следовал Путем Юга. Старейшины Двора были шокированы, но неудовольствия не высказали. Тяга к поиску, переменам и восстанию странным образом смешались с заповедями и ценностями Костяных Цветов. Многие Поющие Тени Юга отказываются от ледяной созерцательности других Костяных Цветов и становятся наемными убийцами и мастерами войны. Другие оставляют знания, переданные им старейшинами, в стороне и начинают искать свое понимание Инь. После сильного ослабления Кин-дзин Индии именно Костяные Цветы Юга присоединились к Тиграм-Дьяволам, которые вторглись в эту страну подобно новой Орде монголов, чтобы смести оставшихся Каинитов и защитить владения Катаян.

Начала: Корни Цветов

Как и другие Гуй-дзин, Костяные Цветы обрели Второе Дыхание из-за какого-то кармического долга. Он вырвал их из Йоми, чтобы они или завершили начатое или исправили ошибки. Подумайте над тем, что это может быть и как это привело ваших персонажей к Песне Тени. Это будет основой вашего Начала и ключом к будущему развитию вашего персонажа. Ниже приводятся некоторые варианты кармы, которые вы можете использовать.

Семейные Причины. Костяные Цветы, ставшие хранителями своей смертной семьи, практически всегда имеют пред ними кармический долг. Они могут быть жестокими мужьями, убитыми своими жертвами. Дочерьми, воровавшими у других членов семьи. Или полностью «современными» людьми, отказывающимися почитать предков. Или же ваш персонаж уже мог быть защитником, но пасть в бою с бандитами и

другими хищниками. И, вернувшись из Йоми, стремиться исправить последствия своего поражения.

Охлаждение Кипящего Гнева. Некоторые Костяные Цветы при жизни были полны неистовством Ян. Эти смертные позволяли своим страстям управлять ими и действовали, не подумав. И из-за этого они могли погибнуть. Вернувшись из Йоми они решили встать на путь Холодного Разума, чтобы исправить кармическую несбалансированность. Они могут быть очень интересными персонажами, потому что они могли встать на *не тот* путь. Возможно, им стоило бы быть Тиграми-Дьяволами или Бьющимися Драконами…

Увлекающийся Ученый. Страсть ученого к знаниям редко бывает настолько же яркой, как страсть любовника, но все же иногда случается и так. Посвятившие всю свою жизнь постижению одной из граней реальности, но умершие до окончания своих исследований, могут прорваться из Йоми, чтобы завершить свою работу. Второе Дыхание неизбежно открывает множество новых возможностей. Исследования, что раньше отпугивали, теперь могут быть бесконечными.

Понимание Любой Ценой. Для желающих понять смерть Второе Дыхание может оказаться наградой. Некоторые Костяные Цветы слышали Безмолвную Песнь еще при жизни, и оставили свою смертность, чтобы полнее понять принципы Инь. Они – одержимые некроманты и Ц`ин Ши Дхармы. Если вы изберете этот путь, ваш персонаж будет стремиться сломить барьеры, стоящие между ним и новым знанием. И это может привлечь внимание Повелителей Яма…

Новые Черты

Нижеприведенные новые черты отражают склонности Костяных Цветов. Одни из них – новые ритуалы и техники, разработанные ими за время своих исследований. Другие – менее характерные черты, полезные для отображения Дхармы. Однако Мастерам стоит использовать их с осторожностью. Будьте уверены, что они не сбивают баланс способностей семьи и имеют смысл для персонажа.

Достоинства и Недостатки
Неувядающий Цветок Вишни (Достоинство, 4 очка)

Может быть, у вас есть запасы Ян, о которых вы не знаете. Или вы ближе к миру живых, чем другие ваши собратья. Как бы то ни было, вы можете быть несбалансированным в сторону Инь в течение долгого периода времени и не становиться трупоподобным Ц`ин Ши. Даже солнечный свет не изуродует вас или сделает трупоподобным. Вы, скорее, будете иссыхать и становиться хрупким и ломким (но все же красивым). Это Достоинство не изменяет правила воздействия солнечного света, за исключением падения Внешности. Недостатком его является то, что Повелитель Яма Эмма-о выискивает женщин Гуй-дзин с

этим Достоинством, чтобы сделать их своими сикомэ (смотри книгу **Thousand Hells**).

Каннибал (Недостаток, 1 – 3 очка)

Хоть питание плотью – прерогатива Чин-мэй, вы все еще находите, что из плоти можно получить больше Ци, чем из крови или дыхания. При одном очке вы просто получаете из крови и дыхания вдвое меньше Ци, чем другие Гуй-дзин, а плоть вам «переваривать» легче. При трех очках, пожирание плоти – ваш единственный способ получить Ци. За исключением разве что Зеленых Дворов, другие Гуй-дзин будут возмущены таким способом питания и могут счесть его недостатком просветленности. Особенно недовольны им будут буддисты и синтоисты.

Также, вам будет сложнее питаться от людей, не убивая их. Да и с сокрытием трупа с вырванными кусками плоти могут быть проблемы. Ши и другие охотники за нечистью рано или поздно придут по ваши души.

Ц`ин Ши (Недостаток, 3 очка)

Ц`ин Ши становятся Гуй-дзин, бывшие долгое время несбалансированными в сторону Инь, а потом начавшие все больше походить на трупы. Это приводит к тому, что ваша Внешность снижается до нуля и на вас обрушиваются все проблемы пребывания в этом облике. Поющие Тени настолько часто работают с темными энергиями, что им особенно легко стать Инь-несбалансированными. В некоторых Дворах – особенно Золотых и Биджали – жизнь Ц`ин Ши тяжела, потому что их трупоподобность напоминает притворяющимся живым, что они обманывают себя.

Многие старейшины Поющих Теней со временем становятся Ц`ин Ши. Смягчающий фактором является то, что это символ очень просветленного и старого Гуй-дзин. И хоть это не делает их как-то более популярными, их слова все еще имеют вес, особенно в Зеленых Дворах и Дворе Кости, где столько Ц`ин Ши, что это вряд ли является проблемой. Превращение в Ц`ин Ши не быстро и не необратимо. Лишь когда Внешность снизится до нуля придется обращаться к Бодхисаттве, который знает соответствующую технику Равновесия, чтобы исправить это (смотри **Kindred of the East Companion ,** страница 63). Она дает Ц`ин Ши его прежний, идеализированный облик. Больше о Ц`ин Ши – в книге **Kindred of the East** .

Ограниченное Ян (Недостаток, 4 очка)

То ли из-за долгого неиспользования, то ли из-за врожденной неспособности, но у вас не может быть больше трех единиц временного Ян Ци. Вы можете повышать значение постоянного Ян, но стоимость будет рассчитываться, как текущее значение *4 (а не 2 или 3, как обычно). Если вы попытаетесь набрать больше трех единиц временного Ян Ци, то оно просто утечет в ближайший Драконий Поток. Это так ли иначе заставит вас развивать несбалансированность в сторону Инь.

Нет Ока Жизни (Недостаток, 5 очков)

Из-за нездорового переизбытка Инь, проклятия или особенно тяжелого Момента Ослепления у вас нет Ока Жизни, основанной на Ян способности, естественной для всех Катаян (смотри **Kindred of the East** , страница 89). Вы не видите ауры и страсти других, или обитателей Миров Ян. Этот Недостаток не дает вам продвинуться выше первого уровня Ян Праны и может внести какие-либо ограничения в другие Силы, по желанию Мастера. Но вы все еще можете залечивать раны и сопротивляться душе Волн при помощи Ян. Заметьте, что хоть и существует аналогичный недостаток *Нет Призрачного Ока*, он, фактически, неизвестен среди Поющих Теней.

Потревоженные Могилы

Костяные Цветы внимательно следят за призраками и их могилами. И очень серьезно относятся к разрушению или осквернению своих собственных гробниц. Последствия того варьируются от случая к случаю, но это так или иначе считается неблагоприятной ситуацией и предвещает неудачу. Потревоженная могила может привлечь внимание недовольных духов предков или оказаться причиной какого-либо проклятия, обрушившегося на Гуй-дзин и ограничившего его способности, пока он не восстановит свое место упокоения. Другие идеи можно найти в **Kindred of the East** , страница 25.

Если вы желаете, чтобы ваш Костяной Цветок начал игру с оскверненной могилой, то приведенные ниже Недостатки вполне

могут отразить последствия такой ситуации: Проклятие, Порча, Чужое Тело, Одержимость Духами, Преследуемый (осквернителем), Нет Ока Жизни, Ограниченное Ян, Кошмары, Запах Могилы, Мстительные Предки.

Новые Техники Сил

Храмы, библиотеки и монастыри Песни Тени всегда были убежищами и местами уединения для сотен Костяных Цветов. Они давали этим Гуй-дзин время и ресурсы, чтобы потворствовать своей тяге к знаниям. Это привело к тому, что Костяные Цветы открыли новые или создали свои варианты техник различных Сил. Хоть такие техники и редки, выучить их может любой Костяной Цветок. Вряд ли какой-либо другой Гуй-дзин будет постигать принципы и требуемые Дисциплины достаточно глубоко, чтобы освоить еще и эти их вариации.

Изучение Новых Техник

Чтобы освоить эти техники, персонаж сначала должен иметь развитые до нужного уровня Силы или Силу. Затем он должен поучиться у мастера, владеющего этой техникой. Срок обучения зависит от желания Мастера, но вполне подойдет период в пять раз превышающий количество необходимого для освоения техники опыта. Затем игрок тратит опыт, как если бы он обретал нужный уровень Силы в первый раз. Начинать игру с вариациями Сил нельзя.

Пример: Казуо хочет выучить Принятие Облика, которое требует Синтай Кости 3 и Синтай Плоти 1. Он уже знает эти Силы на нужном уровне, и теперь ищет наставника. Ему придется потратить 16 единиц опыта (стоимость освоения третьего уровня Синтая Кости), а обучение займет 80 часов, около 4 недель.

Мягкость (Синтай Плоти, Уровень 3)

Мягкость – суть Инь. Последователи Инь предпочитают побеждать до - то есть без, боя - избегая схватки гораздо чаще, чем вступая в нее. Но если на него нападут, Костяной Цветок защищает себя, обтекая те силы, что стремятся поразить его. В месте удара плоть расходится, не принимая вреда. Оружие, удары, пули и все прочие физические атаки достигают цели, но плоть просто раздается пред ними, не принимая вреда. Части плоти, на которые приходится удар, развигаются в сторону и тут же сходятся обратно.

Система: При использовании Мягкости Гуй-дзин не может Уворачиваться. Вместо этого персонаж получает автоматические успехи на поглощение дробящих и обычных повреждений, количество которых равно уровню его Синтая Плоти. Игрок также может сделать бросок Синтая Плоти на защиту от непоглощаемых повреждений.

Использование этой техники считается рефлексом и стоит 1 Инь. Мягкость не защищает от взрывов и не ударных (огня, электричества, кислоты и тому подобного) атак.

Принятие Даруемого (Синтай Плоти, Уровень 4)

Поющие Тени познавшие истинное значение мягкости, поняли, что напав, противник сам становится уязвимым к контратаке. Костяные Цветы обтекают орудие нападения, но прежде, чем враг успевает отдернуть кулак, ступню или оружие, плоть Костяного Цветка сокращается и сжимается вокруг конечности или оружия, удерживая или калеча ее.

Система: Персонаж тратит 2 единицы Ян и получает все преимущества Мягкости. Затем он делает бросок Ловкость + Синтай Плоти (сложность равна количеству кубиков противника, использованных при атаке). Достаточно одного успеха, чтобы поймать конечность или оружие. Каждый последующий успех наносит единицу непоглощаемых повреждений, потому что плоть раздавливает конечность или дробит оружие. Эта контратака считается защитным действием. Пойманный должен набрать 3 успеха в броске Ловкость + Драка, чтобы высвободиться.

Принятие Облика (Синтай Кости, Уровень 3, и Синтай Плоти, Уровень 1)

Техника третьего уровня Синтая Кости, Подчинение Кости, дает достаточно возможностей для копирования чужого облика. Сочетая ее с методами работы с плотью, даруемыми Синтаем Плоти, Костяной Цветок получает возможность так изменить свою внешность и тембр голоса, что он может обмануть даже близких друзей и родственников жертвы.

Система: Персонаж тратит две единицы Ян и одну Инь, а потом делает бросок Ловкость + Исполнение. Каждый успех дает Костяному Цветку возможность на одну сцену скопировать облик и голос кого-то, виденного им ранее. Базовая сложность 6. Необходимо, чтобы Костяной Цветок лично видел жертву и не менее получаса наблюдал за ней. Мастер может менять сложность, чтобы отразить как недостаточное, так и усердное наблюдение за целью. Кроме длительности, успехи указывают и на точность превращения. Один успех обманет разве что случайного знакомого, а четыре – уже возлюбленного или ребенка цели.

Благословение Паука (Инь Прана, Уровень 2)

Вариант Мантии Инь. Позволяет вырастить из Инь тонкие черные нити, способные поднять и прикрепить Гуй-дзин к потолку любой комнаты. Сложность на его обнаружение увеличивается на 2, даже если не использовать Затененную Луну. А если на вампира не попадут лучи

солнца, он там даже может спать, пережидая день.

Система: Чтобы пробудить Мантию Инь и создать нити, Гуй-дзин тратит единицу Инь Ци. Если он решит спать, прикрепившись к потолку, то надо потратить еще одну единицу Инь. Эти нити сопротивляются всем попыткам обрезать их или оборвать обычными способами, просто обтекая орудие. Оружие, заряженное Ян, может их обрезать (включая атаки духов природы, когти и фетиши оборотней и дерево, заряженное Ян). У нитей один уровень здоровья, а количество кубиков на поглощение повреждений равно уровню Инь Праны. Прямой солнечный свет уничтожает эти нити.

Прана Чужеземцев

Недавно у Костяных Цветов Зеленых Дворов поселились очень сведущие некроманты с Запада. Они очень странные, так как не являются ни Гуй-дзин, ни Кин-дзин. Хоть их меньше трех десятков, они неоспоримо сведущи в вопросах смерти и Миров Инь. Костяные Цветы Зеленых Дворов немало постарались, чтобы устроить этих странных вампиров. А те, в обмен, обучили Костяных Цветков могущественным вариантам Инь Праны.

Техники *Жгучая Ласка Инь*, *Жгучее Облако Инь* и *Танец Шивы* ведут свое начало именно из учений этих заморских мастеров смерти. Они известны *только* Костяным Цветам, и, преимущественно, Костяным Цветам Зеленых Дворов. Хоть в Срединном Царстве нет такого словосочетания, как «утаенный секрет», Поющие Тени делятся этими техниками Инь Праны с очень немногими и достаточно просветленными. Изучение этих техник (как и само получение сведений о них) может оказаться отличным долговременным подсюжетом для персонажа Костяного Цветка. Изучение этих техник требует вдвое больше очков опыта, чем обычные техники того же уровня, и занимает соответствующее количество времени.

Жгучая Ласка Инь (Инь Прана, Уровень 4)

Передавая сквозь себя самые разрушительные энергии Миров Инь, Костяной Цветок может заставить вещи стариться и разлагаться с невероятной скоростью. Металл ржавеет. Дерево и другая органика гниет. Даже стекло разрушается за несколько ходов. Костяной Цветок должен коснуться объекта, а все поблизости чувствуют исходящий от него холод.

Система: Персонаж тратит единицу Инь и делает бросок Интеллект + Оккультизм (сложность равна местной Стене), чтобы открыть небольшой канал в Миры Инь. Объекты под воздействием Жгучей Ласки Инь ломаются раз и навсегда за период, примерно, между одним ходом и одним днем после касания, в зависимости от материала и сложности их устройства. Чем сложнее предмет, тем легче его сломать. Компьютер выйдет из строя уже через один ход, но полное разрушение металла, пластика и стекла, из которых он состоит, займет несколько часов. Живые существа под воздействием Жгучей Ласки Инь ощущают страшный холод, но не получают никаких повреждений.

Жгучее Облако Инь (Инь Прана, Уровень 5)

Костяной Цветок делает несколько сложных движений руками и создает облако разрушительной энергии Инь, способной повредить живым, неживым и призрачным противникам. Касание облака вызывает у жертвы невероятно сильную боль и она начинает разлагаться. Костяной Цветок должен быть в трех метрах от противника и протянуть к нему руки.

Система: Игрок тратит три единицы Инь и делает бросок Ловкость + Оккультизм (сложность равна уровню местной Стены). За каждый успех жертва получает единицу непоглощаемых повреждений. Во всех других случаях, эта техника действует как Жгучая Ласка Инь.

Танец Шивы (Инь Прана, Уровень 8)

Ходят слухи, что этот танец был построен на основе танца Шивы Разрушителя. Костяной Цветок исполняет несколько крайне сложных мудр, чтобы принести разрушительные энергии Миров Инь сквозь Стену. Инь начинает истекать с кончиков пальцев вампира, из его рта, глаз, носа и ушей. Пока Костяной Цветок танцует, черные волны жгуче холодного Инь продолжают истекать из него, чтобы пожрать все, что находится поблизости. Это одна из самых разрушительных сил, известных Дхарме Песня Тени.

Система: В первый ход вампир начинает танцевать и тратит три единицы Инь. Затем он делает бросок Ловкость + Исполнение (сложность равна уровню местной Стены). Эффект длится два хода за каждый успех, и игрок должен тратить по единице Инь в начале каждого хода. Танец Шивы похож по результатам воздействия на Жгучую Ласку Инь и Жгучее Облако Инь, за тем исключением, что он разрушает все в 1,5 метрах вокруг вампира с начала его танца, и зона поражения увеличивается на 1,5 метра за каждый ход, пока он продолжает танцевать. Естественно, Костяной Цветок должен вначале протанцевать один ход, прежде, чем он увидит результаты. Все, что останавливает танец обрывает действие техники, а Инь необратимо тратится.

Ли (Новые ритуалы)

Ли одновременно означает и *ритуал* и *вселенский принцип*. Видимо, приведенные ниже ритуалы скорее являются обучающими упражнениями, показывающими особенности и отличительные черты Инь, чем вещью в себе, но как обучающие упражнения они крайне полезны.

В рядах Песни Тени множество книжников, философов, мудрецов и ученых. Ни одна другая Дхарма не увлечена так сбором – и познанием – различных сведений. Четыре из восьми заповедей указывают Костяным Цветам стремиться к знаниям, истине и пониманию. Неудивительно, что Поющие Тени используют ритуалы чаще, чем представители других Дхарм.

Хоть Костяные Цветы с готовностью обучают этим ритуалам представителей других Дхарм, очень немногие из них могут правильно разгадать те сложные загадки, посредством которых передаются эти ритуалы. Для этого необходим бросок Интеллект + Загадки со сложностью 7 или Интеллект + Оккультизм со сложность 9, но сделать

это можно только после недель учебы. Даже если вампир решит эти загадки и освоит ритуалы, он не сможет обучить им других. Пытаться объяснить кому-либо суть этих ритуалов не используя сопроводительных коанов - все равно, что пытаться обучить кого-либо мастерству снайперской стрельбы при помощи игрушечного ружья.

Изучение Ритуалов

Цена изучения ритуалов всегда была сложным вопросом, потому что они способны дать немалые игровые преимущества за смехотворную цену. Мастера могут решить, что на изучение ритуалов требуются очки опыта, и будут правы. Единица опыта за каждый уровень ритуала – вполне приличная цена, при условии, что обретение сведений о самом ритуале в игре отражено. Мастера, которые отказываются от долгого обучения и поиска наставников, могут рассчитывать цену ритуала, как уровень ритуала *2 или на 3.

Гармония с Ночью (Ритуал Второго Уровня)

Первое, чему Куро-сама обучает своих студентов – настраивать себя на «небытие» Инь, чтобы не быть увиденным, услышанным и воспринятым любым образом. Этот ритуал делает Костяного Цветка незаметнейшим из незаметных, позволяя ему ходить по снегу, не оставляя следов, и беззвучно бегать по опавшим листьям.

Система: Гуй-дзин медитирует в течение 20 минут, чтобы привести свое тело и разум в соответствие с принципами Инь. Затем персонаж делает бросок Инь. До конца сцены он получает автоматические успехи на все броски Маскировки, количество которых равно количеству успехов, полученных в броске Инь. Эффектом этого является то, что вампира нельзя почувствовать никаким образом, если он не сделает чего-то его выдающего, вроде убийства на глазах у публики или рявкнет кому-нибудь в ухо во всю мощь легких.

Черный Шелковый Мешок (Ритуал Третьего Уровня)

К сожалению, иногда приходится демонстрировать мощь Инь наиболее явным и непосредственным способом. При правильном исполнении, органы чувств жертвы поражает Инь, совершенно его оглушая. Жертва не видит, не слышит, не чувствует вкуса и не осязает. Дары и Силы не могут помочь видеть сквозь эту тьму. Некоторые Поющие Тени известны тем, что используют этот ритуал на себе, чтобы полнее понять сущность Инь.

Система: Гуй-дзин берет кусочек черного нефрита и выцарапывает на нем имя жертвы. Чтобы ритуал сработал, этот кусочек надо опустить в мешочек из толстого черного шелка, наполненного черным

вулканическим песком и сушеной каракатицей (символизирует глубины океана). Игрок делает бросок Интеллект + Ритуалы. Эффект длиться по одной сцене за успех, если жертва в пределах видимости, и по одному ходу за успех, если нет. На жертву, у которой значение Восприятия на два и более очков выше значения Ритуалов накладывающего, ритуал не действует, но она чувствует намерение ритуалиста.

Маска Безупречного Облика (Ритуал Третьего Уровня)

Этот ритуал позволяет Ц`ин Ши сменить свое вызванное Инь уродство на идеализированную версию его прежнего лица. Все Ц`ин Ши, знающие этот ритуал, используют его при посещении официальных приемов. Мало что так пугает, как ассамблеи Гуй-дзин, использующих Безупречный Облик. Кое-кто в Квинконсе считает такие собрания неблагими, но позиции в Квинконсе (и в Зеленых Дворах) у Ц`ин Ши настолько сильны, что было бы крайне неблагоприятным донести такие слухи до их потемневших, сморщенных ушей.

Система: Сначала Ц`ин Ши полностью напитывается Ци. Затем он находит Драконий Поток, несущий Ян, и поглощает слезы Алой Королевы до тех пор, пока они не подавят его трупоподобность. Игрок делает бросок Восприятие + Ритуалы. Каждый успех дарует Ц`ин Ши одну ночь действия Безупречного Облика. Облик, обретенный Гуй-дзин, становится идеализированным, хоть и очень бледным, подобием лица, которое они имел при жизни. Безупречный Облик не портят никакие пороки, дефекты, морщины и ассиметричности. И в период действия ритуала лицо Ц`ин Ши напоминает белый нефрит. Любой Гуй-дзин, сведущий в принципах Инь (с четырьмя очками в Инь Пране, Синтае Кости или знающий этот ритуал), может распознать применяющего по эффектам. Этот ритуал можно использовать только раз в лунный цикл, то есть раз в месяц.

Милостивое Принятие Достопочтимого Дара Лотоса (Ритуал Пятого Уровня)

Поющие Тени очень любезны, когда обретают искомое знание, и хладнокровно разочарованны, когда не обретают. Если Костяному Цветку информация нужна крайне срочно, он может решить выдернуть ее из разума обладающего ею при помощи этого ритуала. В конце концов, Костяной Цветок «вспомнит» эти сведения, а прежний обладатель забудет их навсегда.

Система: Гуй-дзин должен находиться в одной комнате с находящейся в сознании жертвой. Если цель слоняется по комнате и не подготовлена к ритуалу, то сложность броска будет равняться 8. Если жертва зафиксирована лежа, а голова ее направлена на запад, то сложность снижается до 6. Игрок делает бросок Восприятие + Оккультизм, и каждый успех делает информацию все более полной.

1 успех	Обрывки искомой информации
2 успеха	Почти полностью, некоторых деталей может не быть
3 успеха	Искомая информация
4 успеха	Искомая информация и дополнительные, отчасти связанные с ней факты
5 успехов	Искомая информация и все, что с ней связано

Проведший ритуал может искать определенную информацию («Куда вы дели Ли Цанг, хищника Шанхая?») или определенную сферу знаний (Финансы, Оккультизм, Наука). Если вампир ворует Знания, он получает по одному очку в этой Способности за каждые два успеха, до верхнего предела Знания жертвы. Эти очки будут исчезать со скоростью одно очко в неделю, но игрок может выкупить их в течение недели за очки опыта за полцены – то есть, текущее значение *1.Это сработает, если у жертвы больше очков в этом Знании, чем у ритуалиста. Когда ритуал завершается, жертва теряет столько очков в Знании, сколько было похищено, но может снова выучить его позднее. Ни Навыки, ни Таланты таким способом получить нельзя.

Костяные Цветы, которые слишком часто применяют этот ритуал, среди последователей Песни Тени быстро обретают репутацию лентяев. С другой стороны, Поющие тени быстро показали свою бесценность во время вторжения в Северную Америку, используя этот ритуал на пленных Кин-дзин.

Зловещие Врата (Ритуал Восьмого Уровня)

Этот ритуал не только позволяет персонажу отправиться в Йоми, но и выбрать, в какой именно Ад направиться. Он дает ограниченный выбор места появления, но оно так или иначе определяется Повелителем Яма. Существование этого ритуала держится в секрете.

Система: Вампир ищет наиболее глубокое из доступных ему мест – подвал, яму или каньон. Там он вычерчивает на стенах весь ритуал, приносит в жертву трех Гуй-дзин и называет имя Повелителя Яма, в чей Ад он собирается войти. Игрок тратит единицу Инь и единицу Ян, а затем делает бросок Интеллект + Оккультизм со сложностью 9. Даже один успех означает, что Повелитель Яма позволил войти в его Ад. Однако причины того известны только ему.

Мудрость Предков (Важные книги)

Костяными Цветами движет тяга к знаниям, по возможности – редким и необычным. Знания – стержень, вокруг которого вращаются все остальные заповеди Дхармы. Соответственно, Поющие Тени собрали в своих разнообразных библиотеках невероятное количество информации. Редчайшие и драгоценнейшие (или опаснейшие) книги

хранятся в подземной библиотеке Чунциня, хорошо укрытые от тех, кто недостаточно просветлен, чтобы ответственно использовать хранящиеся в них сведения.

Книги Призраков

Эти уникальные книги может создать любой некромант. И в библиотеке Чунциня их так много, что Предок Кости владеет немалым списком призраков, призванных оградить от волнений и ненужных тягот других духов. Некромант просто призывает призрака, с которым установил дружеские отношения, и на каждой левой странице записывает его историю – включая предков, даты рождения и смерти, астрологические символы тех дат, полное имя, свершения в жизни и список любимых призраком предметов. Если возможно, то еще добавляется небольшое изображение призрака. На правой странице некромант записывает крайне детализированное соглашение, согласно которому между ним и призраком заключается договор о взаимопомощи. Затем обе стороны подписывают книгу внизу правой страницы. Впоследствии, эта книга служит кодексом поведения для обеих сторон и средством ведения расчетов между ними. Это соглашение – не магические узы или порабощение, а союз равных. Если одна из сторон не выполняет свои обязанности, пострадавший может обратиться с жалобой к особому советнику Двора Кости. Некоторые мудрые некроманты заранее оказывают услуги призракам, о которых писали книги, чтобы в нужный момент собрать отряд должных ему и не стать должным самому.

Система: Чтобы написать Книгу Призраков необходимо сделать бросок Манипулирование + Оккультизм со сложностью 8. Количество успехов не несет никаких особых игровых эффектов, но влияет на качество книги. Провал означает, что призрак оскорблен, а некромант задолжал ему несколько услуг, которые надо отдать, чтобы все пошло как надо.

Книга Вопля Небес

Возможно, самая отталкивающая из хранимых в запретных частях подземной библиотеки Чунциня книг о конце света – тысячелетней древности Книга Вопля Небес. Она записана двумя языками – старинным китайским и совершенно непонятными, но очень уродливыми, каракулями. И слова, и манера письма, которым она написана, пугают сами по себе. Но отвратительно живые иллюстрации – суть этого ужасной книги. Если громко прочитать текст, находящийся напротив пугающе детальных иллюстраций, они начинают двигаться и складываются в непристойную сценку, полную отвратительных и раздражающих образов. Старейшины Костяных Цветов утверждают, что если в эту зловещую фантасмагорию вникнуть и правильно ее понять, то можно будет раскрыть темнейшие эпизоды истории прежних Эпох, и, вероятно, заглянуть в будущее, вплоть до (включительно) коронации Императора Демонов в Шестой Эпохе. Эффекты от наблюдений за этими

картинками различны, но лишь часть из них положительна. Предок Кости отправила эту книгу в хранилище опасных текстов после того, как она низвела ее Второго Почтеннейшего Министра Знаний до уровня слюнявого Чин-мэй. Но все равно, мудрецы разных Дхарм испрашивают разрешения прочитать Книгу Вопля Небес. Убедившись, что они достигли необходимого возраста и уровня просветленности, Предок Кости дозволяет им это, надеясь, что они смогут идентифицировать личность будущего Императора Демонов.

К счастью, известен только один экземпляр Книги Вопля Небес, и он хранится под строгой охраной в библиотеке Чунциня.

Система: Когда персонаж читает Книгу Вопля Небес и смотрит сопровождающие текст непристойные сценки, ему надо кинуть уровень Дхармы + Загадки. В отличие от обычных бросков, единицы, двойки и тройки считаются единицами, ради проваливания броска. При провале, Мастер может назначить любой штраф, включая - но не ограничиваясь - повышением уровня П`о персонажа, отправлением его в состояние души Огня, введением в Момент Ослепления или снижением его основной добродетели до единицы. Пять и более успехов в броске означает, что персонаж книгу прочел и теперь знает о мире значительно больше, чем раньше. И даже больше, чем ему хочется знать – личность Императора Демонов, например. Тут персонаж может сделать бросок Дхармы. Знание личности Императора Демонов скорее бремя, чем благо, потому что каждый Повелитель Яма желает знать это. И этот момент может оказаться центром истории.

Другие книги

Хоть в подземной библиотеке Чунциня и хранится немало опасных книг, которые необходимо укрыть от ненадлежащего внимания, вроде *Красной Книги Железного Моста*, *Журавля Со Сломанными Крыльями* и *Песен Преисподен*, не все книги, там хранящиеся, посвящены демонологии. Наоборот, в библиотеке хранится не менее 400000 книг, свитков и рукописей, из которых едва ли десятая процента посвящена Преисподням или Повелителям Яма. В библиотеке хранятся наиболее полные и читабельные версии всех важнейших книг Гуй-дзин, включая *Небесную Иглу*, *Пустые Врата*, *Ки Чуань*, *Наставления И*[1] и *Драгоценность Полуночи*. И как только Предок узнает о местонахождении другой важной книги, она не откладывая посылает за ней одну или несколько семей. Недавно она отправила своих людей, чтобы получить книгу, которая считалась давно пропавшей. Книга, называемая *Феникс, Обезьяна, Крыса* – философский трактат, написанный, как считается, самим Сюэ, и посвященный взаимоотношениям между Дхармами. Эта книга недавно объявилась в Гонконге, где попала в руки Кин-дзин по имени Оливер Трейс, который как-то прознал о ее существовании, изучил ее и отправил в Вену. Это лишь обострило ситуацию в уже достаточно взрывоопасном Дворе Огня.

Сокровища Меру и Инь (Новые артефакты)

Восхищение Костяных Цветков городом Меру не проходит никогда. Для Поющих Теней Двора Кости зов этого легендарного города почти непреодолим. До своего падения, известная семья Восемь Священных Шагов добыли несколько предметов, доказывающих то, что Ван Сянь были великолепными ремесленниками и чародеями. Из них особый интерес для Костяных Цветов представляют Маска Смеющегося Будды и Черное Металлическое Яйцо. Они, также, используют и артефакты, не произведенные на Меру.

Маска Смеющегося Будды (Артефакт Второго Уровня)

Некоторые эти странные артефакты находятся в ходу, в частности во Дворе Кости и Японии. Иногда, во время исполнения своих обязанностей дипломатов среди представителей других Дхарм и других Шэнь, Костяным Цветкам надо проявлять лидерство и веселость. Такая экстраверсия для них нелегка. Но Маска Смеющегося Будды может обеспечить Поющим Теням достаточную коммуникабельность, которую он может использовать в общении с другими. Стоит только надеть маску, как она полностью исчезает, сливаясь с лицом. Пока Маска надета, Костяной Цветок становится очень притягательным для окружающих, а на его лице до конца сцены оказывается улыбка.

Игрок тратит единицу Ян Ци, чтобы активировать маску. До конца сцены можно считать, что Обаяние персонажа увеличилась до 5. Это не распространяется на применение Сил, ритуалов и других артефактов.

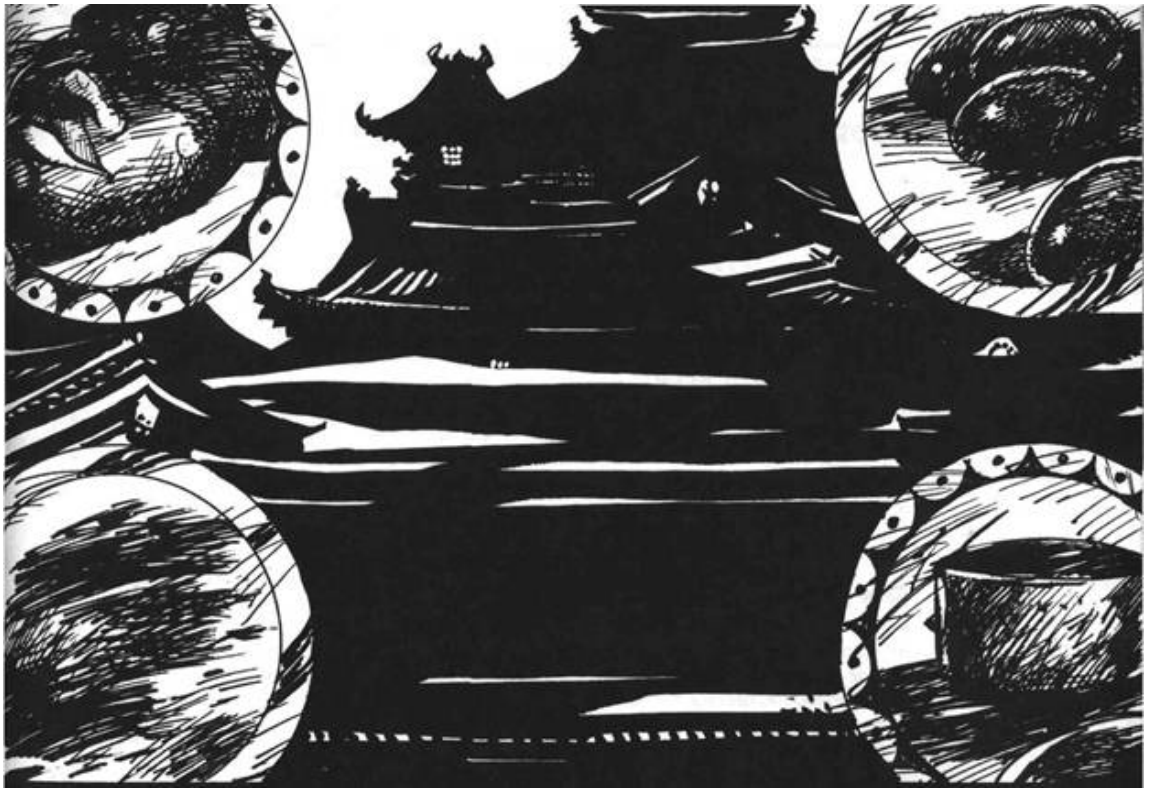
Черное Металлическое Яйцо (Артефакт Третьего Уровня)

Эти маленькие артефакты смущают тех Гуй-дзин, что считают «Черное Металлическое Яйцо» названием принципов Инь, распространенным среди Поющих Теней. Сделанные из очень хорошо отполированного металла (в некоторых случаях, из обсидиана или оникса), эти артефакты размерами равны крупному куриному яйцу. И каждое способно содержать 10 единиц Инь Ци (ходят слухи о способных вмещать еще больше). Таких артефактов от силы десяток во всем мире, и большинство из них принадлежит могущественным старейшинам.

Костяной Цветок направляет в Яйцо для будущего использования собственное Инь. Оно остается там, пока Гуй-дзин не вытянет Ци обратно в себя. Если в Яйцо вводить Ян, то каждая единица Ян снизит на единицу вместимость Инь. Если ввести в Яйцо больше Ян, чем оно способно вместить Инь, то Яйцо рассыплется. Это будет иметь фатальные последствия для того, кто решится уничтожить настолько ценный артефакт.

Прах Душ (Артефакт Четвертого Уровня)

Прах Душ – очень тонкий, практически шелковистый наощупь, черный или серый порошок. Костяной Цветок посыпает щепоткой порошка вещи своего врага. Прах исчезает, как только оказывается на предмете. Со временем хозяин посыпанного предмета начинает становиться все более замкнутым и мрачным. Жертва лишается всех стимулов и не получает удовольствия от любого занятия, чем бы она не занималась. Жертва теряет по очку временной Силы Воли каждую ночь, пока она носит проклятый предмет, и не может ее восстановить. Гуй-дзин, несбалансированные в сторону Ян теряют по два очка Силы Воли каждую ночь. Жертвы, у которых Сила Воли падает до нуля впадают в депрессию и могут попытаться покончить с жизнью. Смертные, поддавшиеся этому искушению, могут – а часто так и случается – обрести Второе Дыхание.



Игрок тратит единицу Инь прежде, чем использовать Прах Душ. Порошок содержится в маленькой, покрытой узорами черной лакированной шкатулке, в которой его содержится достаточно, чтобы поразить четыре цели. Если жертва проносит инфицированный предмет под прямым солнечным светом полный летний день, то Прах Душ сгорит и жертва снова сможет восстанавливать Силу Воли.

Кандалы Призраков (Артефакт Пятого Уровня)

Хоть Поющие Тени и стремятся поддерживать наиболее уважительные отношения с призраками, иногда попадаются духи, чья порочность оскорбляет Небеса и Срединное Царство. Призраки часто называют этих злых духов Спектрами, куэй и так далее. Кандалы Призраков ослабляют и сдерживают раздражительных Спектров, а

также поставляют Инь Ци Костяному Цветку, который носит «ключ». Кандалы Призраков обычно хранятся в вышитых сумках из черного шелка. Они похожи на два несоединенных, прочных кольца наручников из белого нефрита с покрытым обильной резьбой маленьким «ключом» из черного нефрита, необходимым, чтобы использовать их. Из всех артефактов, доступных Поющим Теням, их жаждут больше всего. И все – из-за неостановимого притока Инь Ци, который получает хозяин ключа.

Сначала Костяные Цветы должны как-то удержать или обездвижить призрака, чтобы надеть ему на запястья кандалы. В момент замыкания они становятся частью призрака. Пока призрак скован, все Инь Ци (Пафос или Страх), что он может получить, пересылается Костяному Цветку, владеющему нефритовым ключом. Большинство Гуй-дзин считает такое количество Инь Ци непомерным. Заковывание в эти Кандалы призрака, который Спектром не является, вызывает все более расходящиеся в Мире Призраков слухи, которые рано или поздно достигают ушей старейшин Костяных Цветков. Поскольку большинство старейшин Поющих Теней тянутся к Кандалам Призраков, они определенно расследуют этот случай и, в случае неправильного их применения, конфискуют ключ. А затем они освободят ошибочно скованного призрака, который вряд ли будет добродушно настроен по отношению к настолько непочтительно обошедшемуся с ним Гуй-дзин.

[1] — Пособие для охотников за нечистью, составленное их

легендарным прародителем, Божественным Лучником И. [Наверх]

‹ Глава 3. Множество Тихих Троп | вверх | Глава 5. Маски Сумрачного Театра ›

цифровой диктофон как выбрать ; Без регистрации официально автоматы клубничка на 777-slot.org/fruit-cocktail. ; валдай эвакуатор цена http://luidor-ufa.ru/gaz/spetstekhnika-gaz/spec-evakuatory ; купили атрибуты для гавайской вечеринкеhttp://party-prazdnik.ru/shop/gavajskaja-vecherinka недорого

Все оттенки Тьмы

Глава 5. Маски Сумрачного Театра

Не все Костяные Цветы – тихие отшельники-книжники. Многие, даже большинство, проводят много времени со своими семьями, изучая Срединное Царство и Миры за Стеной. Ученики сильно отличаются от большинства Поющих Теней, потому что они все еще ищут базу, с которой они начнут свое будущее обучение.

Нижеприведенные образы показывают разнообразие учеников Костяных Цветов. Одни – мрачные учение или призраки. А другие – смертоносные наемные убийцы. Используйте их как уже готовых персонажей или базу для своих собственных. Мастера могут использовать их в качестве контактов, союзников или врагов.

Посланник к Предкам

Цитата: *Не говори мне, насколько ты был добр к своему отцу. Его призрак стоит рядом с тобой даже сейчас и стенает*.

Начало. При жизни вы не пытались узнать свою роль пред Небесами. Вы старались быть хорошей дочерью, но родители не были вам рады. Они хотели сына и постоянно говорили, как были разочарованы, получив вас. Вас любила только бабушка, которая рассказывала о том, как изменится ваша жизнь, когда вы выйдете замуж и покинете семью. Вы очень любили эти моменты, но их всегда было мало.

Отец, напившись, приходил в вашу комнату и рассказывал жуткие

истории о родителях, которые бросали своих новорожденных дочерей в лесах, обрекая их на смерть от голода или зубов диких зверей. Он мягко смеялся и говорил, насколько вам повезло.

Вы ненавидели своих родителей. Вы много раз планировали их убийство, но, по-настоящему, только и ждали того дня, когда выйдете замуж и уйдете от них. К несчастью, отец пропил все ваше приданое, а вы не были достаточно красивы, чтобы выйти замуж без него. Вы боялись, что останетесь в этом доме, где могли поговорить только с бабушкой, обузой до конца дней. Но все пошло не так.

Стены были тонкими, и когда отец начинал приставать к вам с сексуальными домогательствами, бабушка об этом узнавала. Не желая, чтобы предкам было нанесено такое оскорбление, она разлила по дому ламповое масло и подожгла его. Ваши родители, бабушка и вы сами погибли в пламени.

Вернувшись, вы были поражены тем, что можете видеть духов в их домах и призраков в их укрытиях, включая бабушку, которая продолжала помогать вам из Мира Призраков. Теперь вы верите, что отношения двух миров, разделенных Стеной, должны быть теплее. Вы надеетесь принести утешение призракам и всем, кто в нем нуждается.

Концепция. Вы – миротворец. Вы верите, что ваша способность воспринимать Миры Инь – дар, который надо употребить на установление гармонии между Гуй-дзин и смертными. В конце концов, мы все мертвы, и тянемся к мудрости.

Советы по отыгрышу. Ваша роль миротворца проявляется не только по отношению к мирам, разделенным Стеной, но и другим Дхармам и другим Шэнь. Предотвращайте конфликт, где только можете. Ваша тяга к мертвым может помешать в общении с живыми, но эту цену вы готовы заплатить.

Имущество. Скромная одежда, фотографии семьи, маленький сборник заметок о Желтых Источниках.

Имя. Посланник.

Натура. Конформист.

Натура П`о. Глупец.

Маска. Традиционалист.

Баланс. Инь.

Путь. Запад.

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 2. Выносливость 2. Обаяние 4. Манипулирование 4. Внешность 2. Восприятие 3. Интеллект 3. Сообразительность 2.

Способности. Бдительность 2. Атлетизм 1. Эмпатия 4. Исполнение 1. Лидерство 2. Знание Улиц 1. Хитрость 3. Знание Животных 1. Этикет 3. Экспрессия 2. Маскировка 3. Загадки 2. Оккультизм 1. Ритуалы 2.

Силы. Черный Ветер 1. Инь Прана 1. Синтай Кости 1.

Дополнения. Гороскоп 2. Нефритовый Талисман 3. Ритуалы 5 (Увидеть Врата Духов. Гробница из Драконьей Кости).

Инь 4. **Ян** 2. **Хунь** 3. **П`о** 3. **Сила Воли** 6.

Загадочная Соблазнительница

Цитата : *Плохая охотница загоняет свою добычу. Хорошая – заманивает*.

Начало. Ваша мать была нищей вьетнамкой, подавленной превратностями войны, которая была кровавее, чем кто-либо мог предположить. Ей надо было есть. И кормить вас. Когда американский солдат предложил ей денег за ночь с вами, это показалось удачей. Мать отвела вас в сторону, объяснила, что произойдет, и попросила у вас прощения. Тот случай сложно было назвать приятным, но неудобства вечера кормили вас с матерью неделями. Вскоре вы начали повторять события того вечера. Ваши навыки росли, как и ваша репутация с ценой. Из всех женщин, занимавшихся тем же самым, вы были лучшей, и в этом была сила. Американцы вас любили. Похоть делала их податливыми. Они платили вам огромные суммы, водили в роскошные рестораны, покупали подарки, а взамен вы давали им то удовольствие, которое они желали. Эту жизнь было сложно назвать легкой, были и отвратительные моменты, но вы жили значительно лучше, чем те, кто окружал вас. Вы почти сожалели, что война кончилась. Почти.

Когда американцы ушли, жизнь повернулась к худшему. Ваши

собственные односельчане называли вас предательницей и шлюхой. Когда один крестьянин из вашей деревни изнасиловал и убил вас, все посчитали это небольшой потерей. Когда его поймали, односельчане оскорбили вашу память, ограничив наказание формальным ударом по запястьям и отпустив насильника. Ваша мать могла только плакать.

Этого оскорбления было достаточно, чтобы вырваться из Йоми.

Концепция. Ваша красота опасна. Со своей внешностью и умом вы можете использовать обман, сообразительность и секс, чтобы получать от мужчин все, что захотите. И эти преимущества вы используете на полную катушку. Все подарки, информация и Ци получаются именно этим способом, а все, что вам нужно сделать – улыбнуться.

Советы по отыгрышу. Намекайте на непристойности, а потом изображайте скромницу. Делайте слабозавуалированные сексуальные предложения, а потом отступайте и ждите. Пусть у ваших оппонентов разыграется любопытство, чтобы убедить его в преимуществах вашего плана, и они сами придут к вам в руки.

Имущество. Богато обставленная квартира, модная одежда, множество подарков от поклонников.

Имя. Загадочная Соблазнительница

Натура. Мастер Выживания

Натура П`о. Легист

Маска. Гедонист

Баланс. Инь.

Путь. Восток

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 3. Выносливость 3. Обаяние 3. Манипулирование 4. Внешность 4. Восприятие 2. Интеллект 2. Сообразительность 2.

Способности. Бдительность 2. Атлетизм 2. Уворот 2. Эмпатия 1. Знание Улиц 3. Хитрость 3. Этикет 3. Экспрессия 2. Маскировка 3. Выживание 1. Загадки 2. Лингвистика 2. Оккультизм 1.

Силы. Черный Ветер 1. Инь Прана 2.

Дополнения. Контакты 3. Гороскоп 2. Нефритовый Талисман 3.

Инь 4. **Ян** 2. **Хунь** 3. **П`о** 3. **Сила Воли** 5.

Защитник Столпов Семьи

Цитата : *Меня не волнует, какой приговор ты вынес, Тигр-Дьявол. Эта семья под моей защитой. Дальнейшее упорствование лишь поспособствует твоему возвращению в Йоми.*

Начало. При жизни вы были грубым выпивохой-бабником, а к жене и родителям относились с плохо скрываемым презрением. Ваша работа, приятели-гуляки и опиумная зависимость занимали большую часть вашей жизни. Вашу жену ни заботило ни интересовало, что деньги, которые она украла у вас для аборта, чтобы вы не стали настолько же плохим отцом, каким были мужем, предназначались ростовщику. Якудзе не нравится, когда с ней пытаются играть, особенно такие мешки дерьма, как вы. Бандит легко заманил вас в парк обещанием бесплатного опиума, и оставил там. С тремя смертельными колотыми ранами. Замерзая в пустынном парке Саппоро и чувствуя, как теплая кровь вытекает из ран, вы захотели в будущей жизни стать человеком получше.

Прождать пришлось лишь неделю. Снег засыпал ваше тело и вас не нашли. Неправильное «погребение» не дало вам упокоиться, и вы вернулись. Найдя бандита, который вас зарезал, вы поблагодарили его за предоставленное вам просветление. Вам было сложно ненавидеть Якудзу, особенно когда вы узнали, что они позаботились о том, чтобы вдовство вашей жены было лучше замужества. Теперь они приглядывают за ней, а вы приглядываете за ними. Странная ситуация, но бывало и хуже.

Концепция. Вторая заповедь Песни Тени сделала защиту семьи вашим смыслом жизни в Срединном Царстве. Вы занимаетесь этим из-за угрызений совести, вызываемых воспоминаниями о недостойном поведении при жизни, а также из презрения к таким же, каким раньше были вы. В лучшем случае, вы – благородный защитник семей. В худшем – отморозок и самозваный шериф, приносящий смерть тем, кого посчитали неисправимыми.

Советы по отыгрышу. Следите за миром смертных с расстояния. Будьте вежливым со всеми, кто этого заслуживает. Те же, кто показал себя опасным для достойных семей и личностей, должны быть убиты во имя спасения семей и цивилизации.

Имущество. Простой костюм, вывезенный из США контрабандистами Якудзы Глок 17, фотография жены.

Имя. Защитник Столпов Семьи

Натура. Сорвиголова

Натура П`о. Демон

Маска. Начальник

Баланс. Инь.

Путь. Восток

Атрибуты. Сила 4. Ловкость 3. Выносливость 3. Обаяние 2. Манипулирование 2. Внешность 2. Восприятие 3. Интеллект 2. Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2. Атлетизм 1. Драка 3. Уворот 2. Запугивание 1. Знание Улиц 3. Хитрость 1. Вождение 1. Этикет 2. Огнестрельное Оружие 2. Маскировка 3. Выживание 1. Загадки 2. Финансы 1. Медицина 1. Юриспруденция 1.

Силы. Синтай Демона 1. Синтай Кости 1. Взращивание 1.

Дополнения. Контакты 2. Гороскоп 2. Союзники 1.

Инь 4. **Ян** 2. **Хунь** 5. **П`о** 6. **Сила Воли** 5.

Незримый Наблюдатель

Цитата : *Когда вам покажется, что вы меня заметили – вы ошибетесь. Я буду уже далеко.*

Начало. Еще в детстве вы любили подглядывать в окна, забираться,

куда не положено, и читать чужие журналы. В бурные подростковые годы эти интересы развились в неплохие навыки взлома. Самое интересное, несмотря на свои преступления, вы никогда не воровали в тех местах, куда забирались. Вы считали, что это лишь обесценивает весь опыт. К сожалению, слух о ваших талантах достиг ушей компании мелких жуликов, которые захотели, чтобы вы проникли в квартиру известного токийского бизнесмена. Все пошло не так. Этот делец оказался главой ведущей гуми Якудзы. Вы погибли, а ваше тело отправилось на дно бухты Токио.

Но ощущение, что вы еще не все видели, преследовало вас и в Йоми. И силы вашего любопытства было достаточно, чтобы обрести Второе Дыхание. Дхарма Песня Тени была само собой разумеющимся выбором, и вы в ней не разочаровались. Вернувшись из Йоми, вы отправились к дому того известного дельца. Вы следили за его ночными делишками, узнавали имена его детей, уточняли, каких он предпочитает проституток, прослеживали все, до единой, взятки. И как только вы стали знать о нем больше, чем знал он сам, вы привели в движение ту цепь событий, которая сначала его опозорила, а затем и погубила. Знания, которые вы обрели, действительно были силой.

Концепция. Держась тише воды и ниже травы в толпе, а в одиночестве – незаметно, вы сделали сбор информации о других своим бизнесом. Неважно, если вы ее продадите. Неважно, что вы можете извлечь из нее выгоду – важно просто знать ее. Это то, что другие не понимают.

Советы по отыгрышу. Вы предпочитаете работать в одиночку, когда можете. Чужие жизни притягивают вас. Вам доставляет удовольствие следить за ними, пока они не догадываются, что за ними следят. Когда вам приходится быть в компании, вы предпочитаете слушать, что они говорят о себе. Вы задаете вопросы с открытым концом, и позволяете людям (особенно с Запада) трепаться о своих жизнях, бизнесе и маленьких секретах. Вы киваете, улыбаетесь и запоминаете на будущее. Если ради обретения нужной информации нужно замаскироваться, то вы с радостью это сделаете. Вам доступны

десять тысяч масок. Почему бы их не использовать?

Имущество. Отмычки, простой черный костюм, шпионский набор для аудио- и видеонаблюдения.

Имя. Незримый Наблюдатель

Натура. Девиант

Натура П`о. Обезьяна

Маска. Одиночка

Баланс. Инь.

Путь. Центр

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 4. Выносливость 2. Обаяние 2. Манипулирование 2. Внешность 2. Восприятие 4. Интеллект 2. Сообразительность 4.

Способности. Бдительность 3. Уворот 2. Эмпатия 1. Знание Улиц 2. Хитрость 2. Вождение 1. Этикет 3. Фехтование 2. Знание Животных 1. Маскировка 5. Выживание 3. Загадки 2. Компьютер 1. Расследование 2.

Силы. Черный Ветер 1. Инь Прана 2.

Дополнения. Контакты 3. Гороскоп 1. Нефритовый Талисман 2.

Инь 4. **Ян** 2. **Хунь** 3. **П`о** 3. **Сила Воли** 5.

Помешанный Некромант

Цитата: *Я уверена, что наши странные посетители уже объяснили вам, что тайны мертвых не похожи на ваши тайны*.

Начало. Вы всегда были тихой девочкой, интересующейся не положенными ей вещами. Однажды вы посадили в одну банку муху и осу. И с невероятным любопытством наблюдали за тем, как оса в полете поймала муху и начала пожирать ее заживо. Вскоре от мухи осталось только крыло на дне банки. Так с тех пор вы и воспринимали жизнь – чем-то, восседающим у вас на спине и едящим, пока от вас ничего не останется. Вам было лишь 20, когда укусы осы стали слишком сильными. И вы позволили ей пожрать себя до конца, вскрыв вены в ванной с теплой водой.

Пребывая в Аду Пожирания Заживо вы поняли, что у Повелителей Яма какое-то извращенное чувство юмора, и что ваши познания не были полными. В глубине вас П`о решило, что эти познания надо

углубить. Второе Дыхание пришло вскоре после того, как вы пожрали оседлавшую вас осу.

Концепция. Больше всего вас привлекают загадки Йоми и смерти. Вы уверены, что связь с Инь дает вам озарения о смерти и умирании, которые не получают другие. И все же, вы утомлены теми выводами, к которым пришли еще при жизни. Вы должны узнать больше о самом процессе смерти. Вы видите призраков и слышите их, но вы застряли по эту сторону Стены, что вас безмерно раздражает. В своей тяге к знаниям, вы демонстрируете такое фанатичное следование Дхарме, что другие с вами и сравниться не могут. И это позволяет вам странствовать в Желтые Источники. В то же время, вам нравится наблюдать за светом в глазах смертных, а также за тем, как их души покидают тела.

Советы по отыгрышу. Как и большинство представителей вашей Дхармы, большую часть времени вы тихи и отстраненны. Но когда выпадает шанс изучить смерть, то вас переполняет просто неуместный энтузиазм. Вы можете быть весьма общительными, если разговор сворачивает к смерти. Из-за этого, большей частью вы общаетесь с призраками.

Имущество. Могила, приспособленная для проживания. Маленькая библиотека, посвященная призракам и смерти.

Имя. Помешанный Некромант

Натура. Одиночка

Натура П`о. Обманщик

Маска. Девиант

Баланс. Инь.

Путь. Запад

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 2. Выносливость 2. Обаяние 3. Манипулирование 3. Внешность 2. Восприятие 5. Интеллект 3. Сообразительность 2.

Способности. Бдительность 3. Уворот 1. Эмпатия 3. Исполнение 1. Лидерство 1. Хитрость 2. Знание Улиц 2. Предсказания 3. Этикет 2. Маскировка 2. Загадки 3. Оккультизм 3. Ритуалы 3.

Силы. Черный Ветер 1. Инь Прана 2.

Дополнения. Нефритовый Талисман 2. Ритуалы 4 (Щит Гармонии Охраняемого Дома. След Крови Дракона. Найти Врата Духов).

Инь 6. **Ян** 1. **Хунь** 3. **П`о** 3. **Сила Воли** 5.

Дисбаланс : Постоянный в сторону Инь.

Мастер Войны

Цитата:*Если оружие не в ваших руках, это не значит, что вы не можете использовать его против своих врагов.*

Начало. Вы были втайне разочарованы тем, что при вашей жизни Япония ни с кем не воевала. К моменту поступления в университет вы наизусть знали *Искусство Войны* Сун Цзы и *Книгу Пяти Колец* Миямото Мусаси. Несмотря на то, что большую часть свободного времени вы предавались игре в го и мыслям о неудовлетворенных военных позывах, ваши оценки всегда были великолепны.

Смерть ваша пришла в облике обычного гопника, который позарился на толстый кошелек дельца. В этой смерти не было чести.

И потому вы обрели Второе Дыхание, чтобы исправить эту оплошность. Вы нашли себя там, где ваши знания могли вам помочь. В течение Коа вы выследили убийцу, и использовали свои познания в стратегии, чтобы изводить и устрашать его. В конце концов, в тщательно спланированной церемонии вы его убили.

Когда старейшины Песни Тени узнали о ваших талантах тактика, они

сообщили о них Куро-сама, и вы были приглашены учиться в Даисэцудзан. Там ваши познания в тактике, шпионаже и наемном убийстве увеличились на порядки.

Концепция. Вы холодный и расчетливый тактик. Вы знаете больше способов тихого убийства, чем большинство Гуй-дзин знают способов убийства вообще. Вы не любите битв, но иногда ваше любопытство может над вами возобладать, и вы оказываетесь в ситуации, когда можете испытать свои схемы на реальном примере. Время, проведенное в Даисэцудзан, было наиболее значительным в вашей жизни (или не-жизни). В отличие от других Костяных Цветов, когда вас настигает угроза схватки, вы вряд ли сможете разрешить ее мирно.

Советы по отыгрышу. Изучайте окружающих вас. Узнавайте пределы их возможностей, равно как и свои. Не ломитесь в бой сломя голову, но если конфликт неизбежен, спланируйте его так, чтобы довести до максимума ваши шансы на победу. Как только вы соберете разведданные по вашему противнику, предпринимайте все необходимые шаги к своей безоговорочной победе.

Имущество. Разнообразное, современное и старинное, оружие. Копия *Искусства Войны* Сун Цзы.

Имя. Мастер Войны

Натура. Мечтатель

Натура П`о. Раб

Маска. Рыцарь

Баланс. Инь.

Путь. Юг

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 4. Выносливость 4. Обаяние 2. Манипулирование 2. Внешность 2. Восприятие 2. Интеллект 3. Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2. Уворот 2. Лидерство 3. Хитрость 1. Знание Улиц 1. Вождение 1. Этикет 2. Огнестрельное Оружие 3. Боевые Искусства 3. Маскировка 4. Выживание 1. Загадки 2. Финансы 2. Ритуалы 1.

Силы. Черный Ветер 1. Синтай Кости 2.

Дополнения. Гороскоп 3. Ритуалы 2 (Гармония с Ночью).

Инь 4. **Ян** 2. **Хунь** 3. **П`о** 4. **Сила Воли** 9.

‹ Глава 4. Кости и Тени

вверх

Приложение: Высшие Мастера ›

conser.ru - xbox прошивка LT.

Все оттенки Тьмы

Приложение: Высшие Мастера

Поющие Тени проводят большую часть своего существования, обучаясь у нескольких наставников. Тяга к знаниям, мудрости и дальнейшему просветлению поглощает их как никаких других Гуй-дзин. Лучшие из этих учителей настолько известны в рядах Дхармы, что слава о них распространилась по всему Срединному Царству, несмотря на Дворы или вражду. Более молодые Гуй-дзин тоже известны в рядах Дхармы, особенно если они успели пройти немалую ее часть или перешли на нее с другого Пути.

Нижеописанные «высшие мастера» - как величайшие умы Дхармы, так и ее восходящие звезды. Конечно, в Песне Тени есть и те, кто играет не менее важную роль. Слава молодежи может быть переходящей, а позиции старейшин гораздо более прочны.

Лили Чжоу, Коготь Стального Дракона

Лили Чжоу была переводчицей в Гонконге в начале 20 века. Ее изнасилование и убийство помощником британского консула вызвало серьезное возмущение и трения между китайцами и британцами, но все улеглось. Не для Лили. Ее П`о месяцами билось, чтобы вырваться из Йоми, и, обретя Второе Дыхание, она стала машиной убийства. Немногие оставшиеся в Гонконге представители Двора Огня отследили ее по объеденным телам британцев. Местная британская пресса была готова обвинить в этих преступлениях «психически больного китайца», но благодаря Роберту Педдеру и его связям, эта статья в печать не попала. Педдер боялся, что эти преступления мог совершить впавший в Безумие Каинит, и потому сурово заткнул прессу. Он так никогда и не узнал, как кто был истинным убийцей, так и то, что он прикрыл преступления «врага».

Поначалу Лили влилась в общество Гуй-дзин, следуя Рыку Тигра-Дьявола, который, казалось, подходил ее ярости и ее Южному Пути. Обретя Второй из Десяти Рассветов и несколько проредив британское население Гонконга в рядах недавно появившейся семьи Победоносный Вихрь (смотри **World of Darkness – Hong Kong**), она была уже

достаточно точно уверена, что ее судьба не включает в себя превращение в дьявола. Когда, в момент размышлений, она увидела как холодный ветер сорвал с дерева увядшие цветы вишни, то поняла, где лежит ее судьба. Поначалу она не была в фаворе у более просветленных Костяных Цветков, желавших восстановить Двор Огня, и она не состояла в семье. Но ее упорство в учебе вскоре убедило их, что она достаточно рассудительна и заслуживает покровительства. Впоследствии, ее знание английского языка возвысило ее над другими. Когда семья Коготь Стального Дракона потеряла одного своего члена, охотясь на особенно проницательного и опасного Кин-дзин – самого Педдера, который давно был объявлен целью для убийства – Лили заменила ее с благословения Мандаринов. Остальная четверка не была довольна вынесенным решением. И попросила Мандарина изменить его. Лили была менее развита дхармически, чем погибшая, но Мандарин все видел глубже и был непреклонен.

И все вышло просто великолепно. Презрение Лили к народам Запада помогло ей так же, как и в те времена, когда она была Тигром-Дьяволом. Она освоила требуемые техники, и, в процессе тренировок, получила звание Дзины. Лили быстро обрела уважение семьи.

Совсем недавно семья Коготь Стального Дракона отправилась в Сан-Франциско, чтобы ускорить вытеснение Кин-дзин. Многие во Дворе Огня желают видеть Сан-Франциско платой за многолетнюю оккупацию гвейлоу Гонконга.

Досье

Натура. Фанатик

Натура П`о. Раб

Маска. Судья

Баланс. Инь.

Путь. Юг

Дхарма. Песня Тени 4.

Атрибуты. Сила 2. Ловкость 4. Выносливость 3. Обаяние 3. Манипулирование 2. Внешность 3. Восприятие 3. Интеллект 3. Сообразительность 3.

Способности. Бдительность 2. Атлетизм 2. Уворот 4. Эмпатия 1. Этикет 3. Исполнение 3. Расследование 2. Лингвистика 4. Боевые Искусства 4. Фехтование 3. Оккультизм 2. Ритуалы 3. Маскировка 2. Знание Улиц 2. Обман 4. Выживание 1.

Силы. Синтай Кости 4. Синтай Демона 3. Синтай Плоти 2. Инь Прана 3.

Дополнения. Гороскоп 2. Союзники 2. Контакты 3.

Инь 6. **Ян** 4. **Хунь** 4. **П`о** 5. **Сила Воли** 8.

Ку Цзу, Предок Кости Чунциня

Предок Кости, один из величайших старейшин общества Гуй-дзин, правит Двором Кости Чунциня. Будучи мудрейшей из всех ныне живущих Катаян, она с потрясающей точностью запоминает даты, имена и факты. Даже встретившись столетия спустя с мелким чиновником отдаленного Двора, она при первом же взгляде вспомнит его имя и прочие детали. Ее знание даже самых сложных сторон этикета считается легендарным, особенно когда дело касается Желтых Источников.

Ку Цзу была нищенкой в Кайфыне когда умерла. Надменный министр императора Шэнь Цзуна велел убить ее, сочтя слишком уродливой, чтобы оставлять на улицах. И его слуги уничтожили ее тело с недостойным небрежением обрядами. Такая смерть не была принята Небесами.

Обретя Второе Дыхание, Ку Цзу начала изводить министра по ночам. Она не хотела его убивать, поскольку тот обладал немалой властью, и смерть его могла привести к падению и без того шаткую династию. Вместо этого она пугала и поглощала его Ци так часто, что это приковало министра к постели. Как только на его место взошел другой, она подарила ему быструю смерть, полностью выпив все Ци.

Ку Цзу – из тех Костяных Цветов, что явно отмечены Черным Металлическим Яйцом. Она – Ц`ин Ши, и ее черная, с металлическим отливом, кожа туго обтягивает кости лица. Она и при жизни была уродливой, но теперь ее уродство увеличилось в разы. Но и представители ее Дхармы, и представители Двора Кости сочли такую внешность символом ее положения. Пост Предка Кости, который она занимает уже 600 лет, сделал ее общественное положение безупречным.

Ее понимание заповедей весьма консервативно. Как только из толкования уходят эмоции, утверждает она, как разум очищается и Путь становится очевидным. Ее любимая техника достижения этой чистоты –

боль. Те, кто приходят учиться путям Дхармы у нее, вскоре осознают, что ее методы наставничества действительно трудно забыть.

Ку Цзу живет в подземной библиотеке Чунциня. Ее апартаменты хорошо скрыты и защищены от всех видов нападения.

Куро-сама, благородный наставник Даисэцудзан

Куро-сама родился в Японии в период Хэйян, и был Ци`н Та из клана магов-убийц Го Камисори Гама. Хоть он и был отличным тактиком и опытным наемным убийцей, высот власти и статуса так и не достиг. Он был слишком занят служением своему начальству, чтобы по собственной воле через просветленность и мощь предпринять попытку обрести свое истинное положение среди Детей Молнии. Он был учителем, но не лидером. Но его скромное служение не было вознаграждено.

Три его бывших ученика, включая его собственного внука, не были приняты в клан. И, сочтя стиль обучения Куро-сама «ошибочным», сдали его врагу. Смерть Куро-сама была крайне мучительной, и все, кто присутствовал при этом событии, были полны стыда от лицезрения такой ужасной смерти настолько благородного человека. Они бросили его тело в море и постарались думать об этом поменьше.

Но через несколько ночей им вспоминать таки пришлось. Во тьме Какури П`о Куро-сама бесилось из-за предательства. Но скромность так и оставила бы Куро-сама в Аду, если бы не вмешательство Странника Джизо. Будучи единственной доброй душой во всей этой тьме, Джизо просто сказал, что Куро-сама сам выковал свои цепи. Просветлившись, наемный убийца поддался своей ярости и обрел Второе Дыхание. (Больше о Какури и Страннике Джизо в книге **The Thousand Hells**).

В первый вечер Куро-сама медитировал, чтобы обрести достаточную рассудительность для отмщения своей смерти. Он выпил Ци своего вероломного внука и двух других предателей. И, вооруженный только обширными познаниями в искусстве наемного убийства и зачатками Сил, он отправился к своему убийце, широко известному магу. Он был убит и похоронен с соблюдением всех обрядов прежде, чем кто-либо заметил его отсутствие.

Неспособный больше пользоваться магией, Куро-сама вернулся в клан лишь чтобы прояснить детали своей смерти. Затем он присоединился к недавно вернувшемуся клану Бисямон, чтобы изучить

обычаи вампиров. Не желавший больше сдерживать себя и счастливый тем, что служит благородным старейшинам, он усиливал свое положение среди вампиров. Его подход ко Второму Дыханию был признан таким же рациональным, как и подход к наемному убийству. И он развивался дхармически с такой скоростью, что кое-кто счел ее чрезмерной. Эта зависть была ему неприятна, и с двумя учениками он удалился в пустоши Даисэцудзан на Хоккайдо. Там он наставлял их в искусстве наемного убийства в течение трех лет. Этот срок неизменен, и Куро-сама не делает исключений для какого бы то ни было студента. Ученики, пытающиеся ускользнуть до конца тренировок, не переживают побега. Куро-сама поклялся, что провалившийся студент больше его не предаст. И потому ученики начавшие обучение, но не завершившие, обретают максимально безболезненную Окончательную Смерть.

Куро-сама исключительно практичен и рассудителен. Его не волнует ничего, кроме результата. Его ученики изучают все возможные способы достичь цели. Призраки-шпионы, яды, маскировка, соблазнение, политические интриги, стратегия и тактика – все это преподается Куро-сама. И студенты, покидающие Даисэцудзан хорошо владеют всеми этими навыками. Также они изучают Песню Тени, потому что Куро-сама не будет обучать представителей любой другой Дхармы, которых он величает «слишком горячими».

Теперь каждому циклу обучения предшествуют четыре года одиночных медитаций и дхармического совершенства. Куро-сама больше всего желает достичь Сотни Облаков до наступления Шестой Эпохи.

Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней

Архат Дхармы Песня Тени отказалась покидать Срединное Царство и смиренно осталась в этом буйном мире, сопровождаемая свитой тех, кто желает предельно точно познать свою Дхарму. Больше всего она желает предотвратить потерю знаний и падение института семьи во время Шестой Эпохи. Многие верят, что как только эти мрачные времена пройдут, она снова вернется в Великий Цикл.

Она редко говорит, и позволяет увидеть себя лишь самым достойным последователям Дхармы. Но даже они должны узнать, где странствует она и ее кошмарная свита – семья Благороднейший Бутон Теней. Ее слова подернуты пеленой загадок, и звучат совершенно безумно. Но понявшие ее – по крайней мере,

утверждающие это – уверяют, что Мать Теней посещают невероятные озарения обо всем, начиная с Повелителей Яма и Кин-дзин и заканчивая наступлением Шестой Эпохи.

Иногда Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней, посещает города, где проживают наиболее просветленные бодхисаттвы Песни Тени, и скромно просит об аудиенции. За последние пятьсот лет она трижды была в Чунцине, дважды в Шаолине и один раз в Сеуле. В последнее время ходят слухи, что Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней, идет к Зеленым Дворам. Кто-то утверждает, что после недавнего уничтожения трех бодхисаттв древним Кин-дзин, она хочет узнать секреты странных гостей с Запада лично. Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней понимает силы Инь лучше, чем кто бы то ни было ныне живущий. И причины, по которым она может искать этих странных чужеземцев, не может понять никто.

Говорят, что она была дочерью ученого, жившего в период начала существования династии Цинь. Предположительно, она была избалованной и стала позором для отца. Он убил ее, как для сохранения лица, так и из сострадания. Говорят, что учась спустя много лет после своей смерти у философа Чжуан-цзы, Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней пришла к пониманию У-вэй, философии «недеяния» или «немотивированности», которая надежно вела ее по пути Дхармы.

Несмотря на свой возраст, Госпожа Совершеннейшая Черная Жемчужина, Мать Теней выглядит как красивая шестнадцатилетняя девушка. Вдали от людей она одета только в глину и прах. Но входя в населенные районы, она надевает неприметную черную мантию и широкополую шляпу, полностью закрывающую ее лицо, в знак уважения к тем, кто в стремлении к Черному Металлическому Яйцу стал Ц`ин Ши.

Семью Благороднейший Бутон Теней очень сложно найти. Эти знаменитые Поющие Тени нечасто навещают города и странствуют только в ночи новолуния. Вся свита носит мантии из черного шелка и огромные широкополые шляпы. Они странствуют в полной тишине. Вся эта компания состоит из 5-10 невероятной просветленности Гуй-дзин и огромного числа призраков.

‹ Глава 5. Маски Сумрачного Театра

вверх

урология - программы медицинских обследований